**3 CDs** JOC FULL! - SYBERIA - ÎN CĂUTAREA PLANETEI MAMUȚILOR

# LEVEL

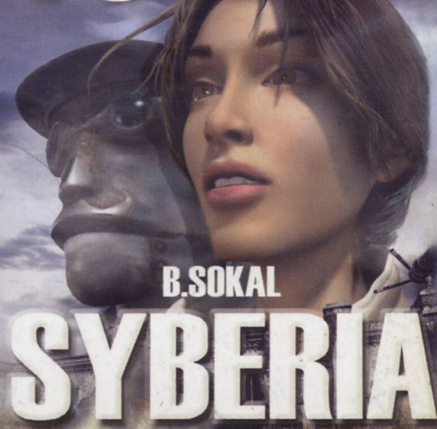
www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Aprilie 2005

**CÂŞTIGĂ!**



**O PLACĂ VIDEO MSI NX6600 DIAMOND**

## JOC FULL!!




**PREVIEW**

**Jade Empire**
Bioware şi bobul magic de orez

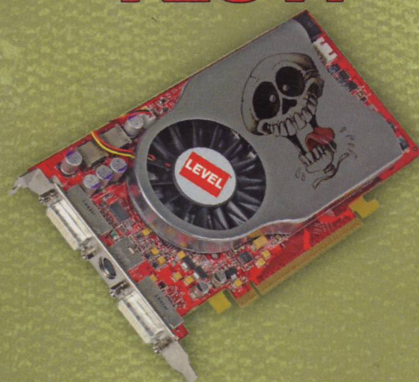
**REVIEW**

**Star Wars: Republic Commando**
Şforță maximă pentru latura întunecată

**The Sims 2: University**
Viața de student. Hâc!

**Darwinia**
Retro-(r)evoluție?

**TEST!**




**AGP VS. PCI-E**




TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

**DEMOS** EMPIRE EARTH 2 ■ FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH ■ SWAT 4 **DRIVERS** ATI CATALYST 5.3 WIN XP ■ NVIDIA 71.84 **MODS** FROZEN THRONE BONUS MAP ■ GAARY'S MOD V.7 PENTRU HALF-LIFE 2 **PATCH** NFS UNDERGROUND 2 V1.2 ■ TCM 2005 V1.2 ■ UT2004 V3355 **FILME** F.E.A.R. ■ MIDNIGHT CLUB 3 **UTILITARE** BSPLAYER 100.814 ■ DCPLUSPLUS 0.670 ■ MAXTHON COMBO ■ TC BURNER

135.000 LEI
13,50 LEI NOI

Minţile luminate ale industriei jocurilor s-au strâns la San Francisco cu ocazia GDC-ului şi au pus ţara la cale. Între timp, ţara a fost cotropită de alde Microsoft, Sony, EA şi Nintendo, care au pieptănat-o frumos, după care i-au dat foc. Anunţurile că „we're gonna go BIG" lansate de sus-numitele mega-companii au băgat frica în majoritatea producătorilor prezenţi la eveniment. Drept urmare, bătrânii satului (Will Wright, Warren Spector, Peter Molyneux, Greg Costikyan şi alţii) s-au strâns la sfat şi şi-au vărsat apoi năduful în public. Concluzia? După ani de zile în care au înghiţit toate compromisurile propuse de „ăia cu bani", game designerii s-au săturat. S-au uitat înapoi şi au văzut modul în care a evoluat industria şi viitorul ei sumbru. „BIG"-ul celor de la Microsoft şi EA presupune echipe de sute de artişti şi programatori, înhămaţi la proiecte lipsite de originalitate, dar care papă bugete de zeci de milioane de dolari. O industrie care se mândrea până acum câţiva ani cu varietatea produselor sale a ajuns să se bazeze numai şi numai pe sequel-uri. Discursurile designerilor au primit tot suportul publicului şi au exprimat pe deplin frustrarea şi furia celor care încă îşi mai aduc aminte de ce au intrat în industria asta. Criteriile economice pe care se bazează cele mai importante decizii nu mai pot fi însă trecute cu vederea. Revoluţia care ar fi trebuit să ne trezească pe toţi vine prea târziu, iar noi vom fi nevoiţi să găsim alte soluţii. Vom fi constrânşi aşadar să evoluăm respectând interesele ambelor tabere, ceea ce se va dovedi mai dificil decât ne-am imaginat.

Viitorul, chiar dacă nu pare foarte roz, sună al naibii de interesant. Pregătiţi popcorn-ul!

■ **Mitza**



# TOP 3 / REDACTOR



**Mitza**
1. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
2. Darwinia
3. Freedom Force vs. The Third Reich



**cioLAN**
1. Freedom Force vs. The Third Reich
2. Metroid Prime 2: Echoes
3. Star Wars: Republic Commando



**BogdanS**
1. Sony HandyCam DCR-HC17e
2. BenQ FP937s
3. Philips MMS 260 5.1



**Locke**
1. Star Wolves
2. Freedom Force vs. The Third Reich
3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory



**Marius**
1. Syberia
2. Star Wars: Republic Commando
3. Freedom Force vs. The Third Reich



**Rzarectha**
1. Darwinia
2. Mercenaries
3. Star Wars: Republic Commando



**KiMO**
1. American McGee's Scrapland
2. Star Wars: Republic Commando
3. Freedom Force vs. The Third Reich

# LEVEL APRILIE 2005




## CUPRINS CD

### DEMO
Empire Earth 2
Freedom Force vs. The 3rd Reich
SWAT 4

### DRIVERS
Ati Catalyst 5.3 Win XP
nVidia 71.84

### MOD'S
Frozen Throne Bonus Map
Gaary's Mod V.7 pentru Half-Life 2

### PATCH
NFS Underground 2 v1.2
TCM 2005 v1.2
UT2004 v3355

### SCREENSAVERS
Star Wars: Republic Commando

### WALLPAPERS
Splinter Cell: Chaos Theory
Scrapland
Star Wars: Republic Commando

### MEDIA
*Filme*
FEAR
Midnight Club 3
Resurection of Evil
The Suffering
*Imagini*
Black & White 2
Fable
Hitman Blood Money
Starship Troopers

### UTILITARE
BSPLayer 100.814
DCPlusPlus 0.670
Maxthon Combo
TC Burner

## NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

**CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.**

38 **DARWINIA**

Un joc cum nu ați mai văzut


Darwinia

Atari Teenage Riot




Star Wars:
Republic Commando

44 **STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO**

Cine mai are nevoie de cavalerii Jedi?

# LEVEL APRILIE 2005

## CUPRINS

news

# Rising Kingdoms

**Producător** Haemimont Games **Distribuitor** Black Bean Studios **Data lansării** mai 2005 **On-line** N/A

Era RTS-urilor cu tentă economică nu a trecut și probabil că nu va trece niciodată. Personal, nu am absolut nimic cu acest gen de jocuri, chiar îmi plac, însă uneori se întrece măsura. De data aceasta Black Bean Studios, o echipă italienească fără un trecut foarte valoros, lucrează la un viitor joc de strategie, respectiv administrativ, pe nume Rising Kingdoms. Originalitatea debordantă a ideii acestui joc apare încă de la început, când aflăm că acțiunile se vor desfășura într-o lume fantasy 3D, Equiada. Pe lângă partea de RTS și administrativă, va fi suprapusă și una de adventure, diversitatea încercând astfel să capete unitate. În modul strategic, cumpărătorul va avea posibilitatea să aleagă între trei rase: Foresters (drujbiștii), Darklings (negrii) și Humans (restul). Pe lângă acestea, mai există cinci rase parțial jucabile, cu rolul definit de a deveni sclavii Măriei Tale, de a ridica armate și a fi folosiți pe linia frontului. În modul adventure, omul de la maus va putea controla un număr mic de eroi, alături de câteva trupe cu care vei putea descoperi secretele lumii, artefacte și alte mizilicuri referitoare la acțiunea centrală. În rest, în afară de noi și poate voi, toată lumea este foarte impresionată de ceea ce ne va oferi un viitor anume, incert și redus la scop al vieții (UAU! – N.R.1 ). Însă datoria de sceptic în limite normale mă face să acord o șansă acestui joc, în special din cauză că sunt chiar curios cum se vor pupa cele două moduri, stiluri sau chiar genuri. Deși un RPG în general conține adventure într-un mod mai direct, se pare că trebuie să vină un producător din Italia să ne arate cum ar fi dacă un RTS ar include adventure. Au mai încercat și alții, însă de cele mai multe ori s-a mers până la urmă pe varianta TBS (cu opțiune de RTS în colț), pentru că este mult mai potrivită. Cum TBS-urile au o cruce cât casa pe mormânt...

■ **Locke**









## LEVEL TOP 10

MARTIE 2005*

| | |
|---|---|
| **1. Star Wars - Knights of the Old Republic II** | **223** |
| **2. Half-Life 2** | **147** |
| **3. World of Warcraft** | **143** |
| 4. Rome: Total War | 79 |
| 5. Prince of Persia: Warrior Within | 65 |
| 6. UEFA Champions League 2004-2005 | 28 |
| 7. Playboy The Mansion | 13 |
| 8. Street Racing Syndicate | 10 |
| 9. The Settlers: Heritage of Kings | 8 |
| 10. Hearts of Iron 2 | 1 |

*preluat de pe www.level.ro.

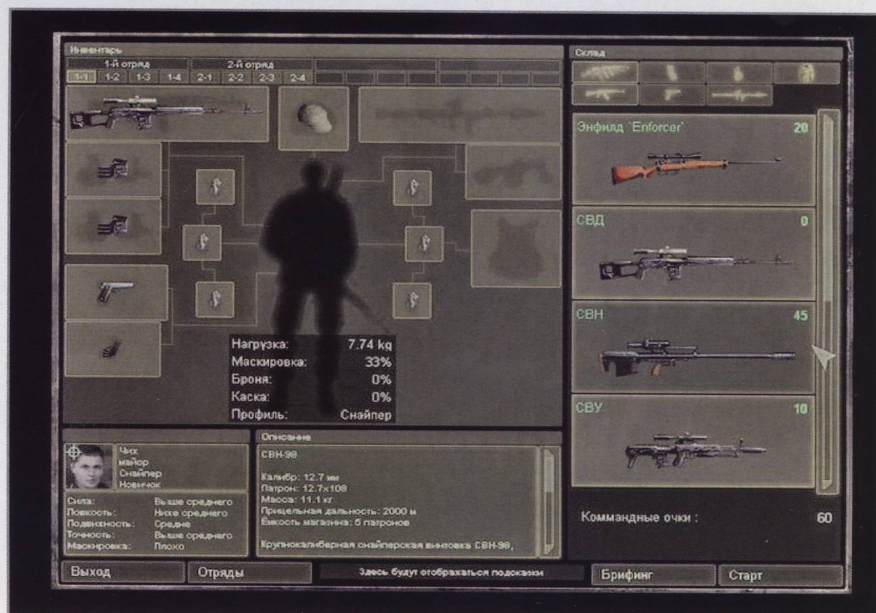
## WAREN SPECTOR REVINE REÎNTORCÂNDU-SE

După ce a spus la revedere blânzilor călugări, Warren Spector și-a luat mausul în mâini, și-a așezat bine desaga cu laptopul pe umăr și a pornit-o în direcția generală a orașului San Francisco. Motivul este Game Developers Conference, o întrunire între mințile luminate ale industriei, unde Warren al nostru și-a spus părerea despre unele chestii. De asemenea, și-a prezentat și noul studio de producție (ușor domnu' Spector, să nu-l omori și pe ăsta) numit Junction Point Studios, despre care se zvonește că ar lucra la un MMORPG fantasy. Punct și de la capăt.

# Alfa: Antiterror

**Producător** MiST land
**Data lansării** mai 2005
**Distribuitor** Game Factory Interactive
**On-line** www.mistgames.com/projects/projects/alfa/news.shtml

Dacă s-ar face o statistică de câte ori pe zi sunt folosite cuvinte ce conțin un „terror" în ele, probabil că ar ajunge să depășească numărul de insecte care bântuie pământul ăsta, iar stelele de pe cer ar părea o adunătură patetică de babe la șezătoare. Am ajuns să vorbim despre asta mai mult decât femeile despre cure de slăbire, ceea ce deja este prea mult. Cineva va trebui să scoată din dicționar acest cuvânt și probabil o va face, împreună cu noi toți. În cazul de față, este vorba despre Antiterror, adică un dispozitiv uman de împrăștiat teroarea printre teroriștii de care suntem noi terorizați. MIST land a venit cu o idee de joc, diferența dintre ei și alții fiind că unii i-au luat în seamă. Prezentarea este exact aceeași, deși aș vrea să spun că e diferită. Totuși, spre deosebire de celelalte jocuri de acest fel, Alfa Group este de data asta formată în Rusia în 1974, o grupare antiteroristă și anticriminală, subliniez, o diviziune a KGB (se spune că și ei ar fi fost tot un fel de teroriști). Spre deosebire de KGB (mă refer la varianta oficială), ei continuă să existe cu același nume în realitate. În concluzie, jocul va fi un turn-based combat simulator, lungit pe patru episoade, care se inspiră din activitatea




reală a acestei echipe din 1984 până în 2001. Datele au fost culese de la foști membri ai Alfa Group. Acțiunile acestui grup au avut loc cam în majoritatea tipurilor de relief și locații, motiv pentru care și în joc vom beneficia de varianta 3D virtuală a lor. Cum realitatea este și a fost, așa vor fi și armele, precum și cele care erau mai demult, ca să fiu pe înțelesul tuturor (UAU! – N.R.2). Faptul că va fi un TBS este foarte interesant, pentru că tocmai făceam ultima decorație pe statuia de marmură a genului. Să sperăm că nu va fi doar o coroană aniversară care să confirme sursa flăcărilor albastre ce se văd noaptea deasupra mormântului. Poate că din „terror"-ul ăsta iese ceva bun.

■ **Locke**





## SE VOR LANSA

**APRILIE 2005**

| | |
|---|---|
| Project Snowblind | Eidos |
| Doom 3: Resurection of Evil | Activision |
| SWAT 4 | Vivendi |
| Trackmania Sunrise | Digital Jesters |
| Guild Wars | Ncsoft |
| The Bard's Tale | Ubisoft |
| Empire Earth 2 | Vivendi |
| Psychotoxic | Whiptail |

## BLOODRAYNE 2 SE APROPIE DE LANSARE

Vivendi Universal a anunțat, în sfârșit, data lansării pentru PC a jocului BloodRayne 2. Conform unui anunț de pe site-ul oficial, varianta pentru PC a jocului produs de Majesco va vedea rafturile magazinelor din Statele Unite și Europa în cursul lunii mai. Tot în această perioadă europenii vor găsi în rafturi și versiunile jocului pentru Xbox și PlayStation 2.

Voteaza acum

detalii picante pe www.fhm.ro

WWW. FHM .RO

VOTEAZA

VOTEAZA ACUM

Cumpără FHM, completează talonul şi trimite-l.

VOTEAZA

Cumpara fhm, completeaza talonul si trimite-l!

Suna la 021 207 00 27 tarif normal

si te voi rasplati pentru votul tau

Voteaza

www.fhm.ro

detalii picante pe www.fhm.ro

Voteaza

Vreau votul tau în

FHM

Cele mai sexy

100 femei

din lume în 2005

Voteaza

cauta talonul în FHM, completeaza si trimite-l

Si poti câstiga

voteaza acum

Cumpără FHM, completează talonul şi trimite-l

Sună la 021 207 0027 tarif normal

si te voi rasplati pentru votul tau

Voteaza

si poti câstiga masina de sub mine!

Iniţiază-te pe www.fhm.ro

Găseşti talonul şi la

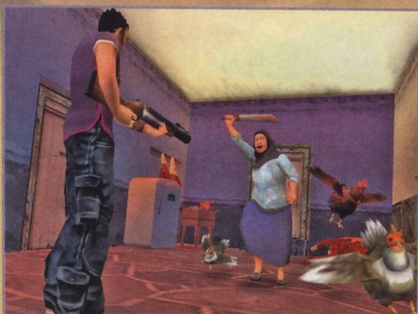
OMV

# Total Overdose. Sau cum spunea Pepito, eat chilli and die!

**Producător** Deadline Games **Distribuitor** Sci **Data lansării** vara 2005 **On-line** www.gringo-loco.com



Suntem în anul 1989, iar undeva, în inima junglei Mayan, ars de soare și camuflat printre ruinele defunctului imperiu Incaș, Ernesto Cruz își trage suflarea pentru o clipă și își admiră opera: zeci de cadavre împrăștiate printre ruinele templului, pentru ca apoi, cu un ultim efort, să se îmbarce într-un avion al DEA care să-l transporte într-un loc sigur. Însă n-avea să ajungă niciodată acasă, fiind o tragică victimă a unei presupuse „supradoze".



În urmă cu două săptămâni, Ramiro Cruz, fiul lui Ernesto, a fost eliberat din închisoare la cererea DEA pentru a fi înștiințat că fratele său geamăn, Tommy, care lucrează pentru ei ca agent sub acoperire, are noi informații despre moartea tatălui său. Dar frățiorul său a suferit un grav accident, una din grenadele cu care se juca mutilându-l pe viață. Ernesto este acum nevoit să-i ia locul și să participe la o operațiune ce are ca scop capturarea nemilosului tătic al cartelului drogurilor, Papa Muerte.

Total Overdose are toate ingredientele unui film de acțiune și ne va purta pașii din cartierele rezidențiale mexicane și jungla plină de lighioane cu opt picioare până pe plajele coastei californiene. Totul pentru a ne oferi o aventură de neuitat ce ne va sătura setea de adrenalină și câteva pahare de tequila de care vom avea neapărată nevoie dacă vrem să nu cădem pradă insolației când va fi să aruncăm mașini în aer, să furăm sombreros, să împușcăm banditos din toate pozițiile, să trecem cu motociclete prin foc, să împărțim dreptatea cu pumnii, să ieșim cu fetele la un suc, să mai împușcăm câțiva nemernici, să-l găsim pe ăla de l-a mardit pe tata, să furăm tractoare, să arăm ogoare, să mâncăm burritos și să bem tequila. Papa Muerte, here I come!

■ KiMO

## HIRONOBU SAKAGUCHI + MICROSOFT = LOVE

După eșecul tratativelor cu Nintendo, Microsoft a pus ochii pe alt japonez. Ținta a fost tot un colos al industriei de jocuri din Țara Soarelui Răsare, și anume Hironobu Sakaguchi, părintele lui Final Fantasy. De data aceasta, cei de la Microsoft nu au fost trimiși la plimbare, iar Sakaguchi are din nou de lucru, mai exact trebăluiește la două noi RPG-uri (distribuite... surpriză!... de Microsoft Game Studios), destinate exclusiv viitoarei generații de console Xbox.



## SEGA achiziționează studioul Creative Assembly

SEGA Europe Ltd. a anunțat că a achiziționat binecunoscutul studio de producție Creative Assembly (cei din spatele seriei Total War), fondat în 1997 și condus de Tim Ansell.




Naoya Tsurumi, CEO al SEGA of America și SEGA Europe, a declarat că „această achiziție este o dovadă în plus că SEGA își urmează obiectivele din strategia sa de întărire a influenței pe piața de vest. Fiind prima achiziție a unui studio de creație din vest de când am devenit producători, demonstrează clar dorința noastră de a lucra doar cu cei mai talentați din industria jocurilor".

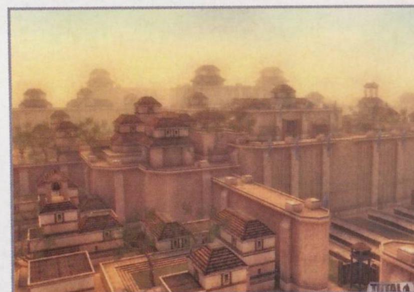
În paralel, Mike Hayes, director și CEO al SEGA Europe afirmă că „achiziționarea unei companii atât de talentate și de respectate pe plan mondial precum Creative Assembly este un imens pas în față pentru SEGA. Suntem foarte bucuroși să putem lucra cu o echipă recunoscută pe plan mondial pentru calitatea și potențialul comercial foarte ridicat al produselor realizate de acest studio.

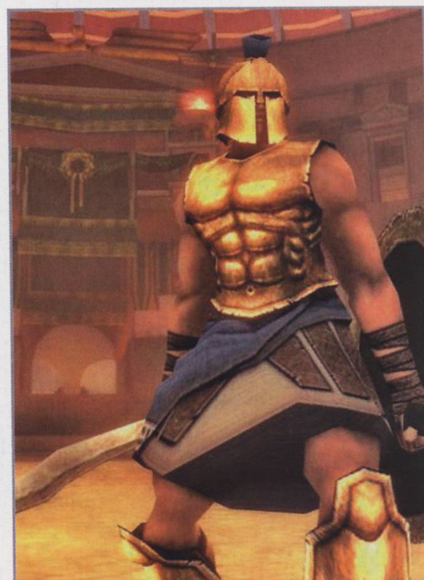
Ne construim în mod selectiv un portofoliu de titluri AAA pentru a ne realiza obiectivul de a deveni o forță pe plan mondial în industria jocurilor".

A venit apoi rândul lui Tim Ansell, director al Creative Assembly, să se declare încântat de semnarea acordului cu SEGA, „o companie care împarte aceeași viziune creativă cu noi și care ne apreciază ambiția nu numai din punct de vedere al stabilității, ci și al viitorului nostru ca studio de creație. SEGA are planuri impresionante pentru viitor, iar echipa Creative Assembly vrea să facă parte din aceste planuri."

Primul joc realizat de Creative Assembly pentru SEGA în urma acordului va fi Spartan: Total Warrior, acesta urmând a fi lansat pentru Sony PlayStation 2, PC, Microsoft Xbox și Nintendo GameCube în septembrie 2005.

■ **Mitza**





# Fable: The Lost Chapters

**Producător** Big Blue Box **Distribuitor** Microsoft Games **Data lansării** toamna 2005 **On-line** N/A

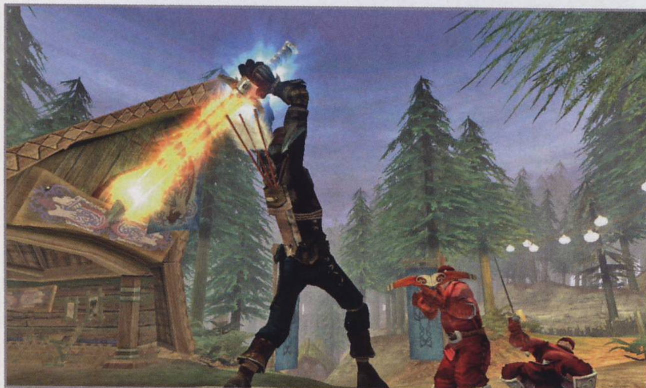
Deși inițial Fable a fost lansat exclusiv pentru Xbox în luna septembrie a anului trecut, uriașul succes de care s-a bucurat jocul și grămezile de verzișori care au ajuns în buzunarele Microsoft i-au determinat pe aceștia din urmă să se răzgândească și să anunțe că popularul RPG va fi disponibil și pentru posesorii de PC-uri, urmând ca acesta să vadă rafturile magazinelor în toamna anului 2005, sub numele Fable: The Lost Chapters. În plus, Peter Molyneux, bossul de la Lionhead Studios și Big Blue Box, ne-a asigurat că versiunea pentru PC va veni cu o mulțime de noutăți ce nu se regăsesc pe Xbox, cum ar fi noi quest-uri de îndeplinit, noi regiuni deschise explorării și un storyline mult mai imersiv. De asemenea, jucătorii vor avea la dispoziție noi tipuri de arme și armuri, vrăji și creaturi de căsăpit.



În Fable vi se dă ocazia să intrați în rolul unui băiețel care în cele din urmă îmbătrânește, personalitatea acestuia schimbându-se în funcție de alegerile pe care le face de-a lungul vieții. Acesta va fi pus în situația să aleagă între a urma calea dreptății și a deveni protectorul orașului în care-și duce zilele sau a urma calea răului, a se transforma într-o dihanie și a băga groaza în locuitorii care vor da bir cu fugiții în clipa în care își va arăta coarnele. Aspectul fizic al eroului se schimbă și în funcție de felul în care utilizează diferite arme sau acționează. Va deveni slab dacă va folosi des arcul și vrăjile, în timp ce lupta „corp la corp" îl va transforma într-un veritabil pachet de mușchi.

Fiecare persoană pe care o ajutați, fiecare floare pe care o călcați în picioare, fiecare vietate pe care o măcelăriți vor schimba lumea pentru totdeauna. În Fable, voi sunteți cei care decideți ceea ce veți deveni.

■ KiMO





## EA PIERDE OAMENI, NOUL PROIECT RED ALERT ÎN PERICOL

După ce Electronic Arts s-a văzut fără Dustin Browder, game design director-ul de la Battle for Middle-earth, furat de cei de la Blizzard, iată că a fost anunțată plecarea lui Mark Skaggs (unul dintre puținii supraviețuitori ai Westwood-ului). Skaggs era vice-președinte și producător executiv responsabil de toate jocurile RTS de la EA și și-a motivat plecarea prin dorința de a sta mai mult timp cu familia. Ce este însă interesant e faptul că echipa lui Skaggs lucra la un nou joc în universul Red Alert, neanunțat oficial, iar plecarea sa de la EA pune sub semnul întrebării soarta acestui proiect.

## MICROSOFT ATACĂ?

Mai nou, circulă un zvon potrivit căruia cei de la Microsoft pregătesc o mică surpriză pentru oamenii de la Sony. Mai exact, se pare că în momentul de față se lucrează din greu la HALO 3, pentru a fi gata de lansare o dată cu PS3-ul produs de Sony. Prin această manevră se dorește un efect asemănător cu cel produs de lansarea jocului HALO 2, care a mărit considerabil vânzările de Xbox-uri în detrimentul proaspăt lansatului PS2 Slim. Până în momentul de față, cei de la Microsoft nu au dorit să facă nici un fel de declarații pe marginea acestui subiect.

În perioada 20-24 Aprilie 2004 vă aşteptăm la CERF
la standul LG în Pavilionul 13





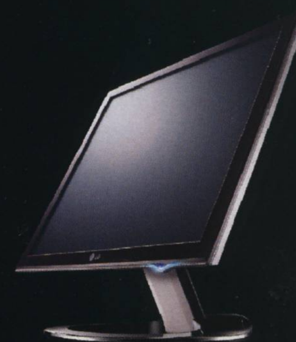

Meet the world in a *Slim* new way.

26mm

ULTRA *Slim* INNOVATION

The World's Slimmest 26mm



FLATRON™

ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)

preview

# Black & White 2

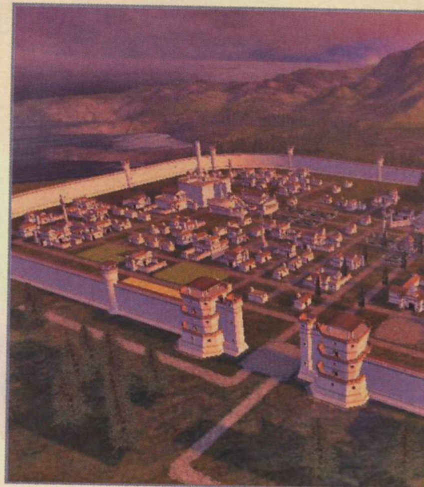
## O nouă revoluție

Demult, tare demult, în Marea Britanie venea pe lume un bebeluș pe care părinții l-au numit Peter. Spre deosebire de restul bebelușilor Peter, el avea numele de familie Molyneux și de la o vârstă fragedă a știut cam ce vrea să facă în viață. Timpul a trecut și micul Peter s-a făcut mare, iar destinul l-a adus în postura de co-fondator al unei companii numite Bullfrog Productions. La doi ani de la înființare, în 1989, a fost lansat jocul Populous, considerat ciudat de către multă lume și pentru care s-a găsit destul de greu un distribuitor. Într-un final însă, compania Electronic Arts a decis să-i acorde o șansă jocului. Ulterior, cei de la Bullfrog ne-au atras atenția cu jocuri ca Syndicate (un joc marfă), Dungeon Keeper, Theme Park sau Theme Hospital. Anul 1997 aduce despărțirea lui Peter Molyneux de Bullfrog (după ce compania a fost cumpărată... ghiciți voi de cine), dar și apariția pe piață a noii jucării a lui Peter, Lionhead Studios. Primul joc lansat de ei avea să apară în 2001 și s-a numit...

### Black & White

Jocul reia conceptul de god game din Populous și te pune în fericita postură a unui zeu. Un job atractiv, pe care oricine nu s-a lăsat impresionat de Bruce Almighty și l-ar dori, mai ales că în descriere se spune clar putere totală și program flexibil. Aceeași înaltă funcție în univers este oferită jucătorului și în Black & White 2, joc în spatele căruia îl întâlnim tot pe entuziastul Peter Molyneux împreună cu echipa lui de la Lionhead.

Black & White 2 pune accentul tot pe morala deciziilor luate. Bine, ești atotputernic, dar mai rămâne de văzut cum vei folosi puterile tale și ce fel de hotărâri vei lua. Vei fi bun și iubit de cei care ți se-nchină sau vei fi rău și temut? Prima decizie trebuie luată chiar în debutul jocului. După ce afli că războiul domnește acum în Eden, va trebui să alegi. O să creezi oștiri cu care să cucerești teritorii și să menții aprinsă flacăra nimicitoare a războiului sau vei construi sate și orașe și-ți vei folosi puterea pentru a le proteja și a ajuta la dezvoltarea lor? Alegi să fii bun și oamenii vor renunța la arme și vor veni să trăiască pe pământul tău și să ți se-nchine. Totul depinde de tine și tot ce faci sau nu faci afectează atât derularea ulterioară a evenimentelor, cât și felul în care arată lumea ta. Clădirile, flora, fauna, totul se va modifica astfel


Cineva e bun aici

încât să reflecte personalitatea jucătorului. Practic, jocul se va îndrepta către un RTS dacă ești rău sau către un city builder dacă ești bun. Ca pentru orice zeu care se respectă, la o mișcare din maus stau fulgere, cutremure, mingi de foc, furtuni devastatoare, dar și puterea de a vindeca, toate într-o prezentare grafică deosebită.

### Mai multe creaturi

Și în Black & White 2 vei avea o creatură de a cărei bună sau rea educație va trebui să te ocupi. Ai prins-o cu săteni în gură, o plesnești direct, pentru că altfel acesta va fi felul principal pe care îl va servi. Pe lângă cele trei creaturi (vaca, maimuța și tigrul) din B&W, vei putea alege și lupul, ursul, gorila sau, se pare, o țestoasă. AI-ul creaturii a fost considerabil îmbunătățit, iar lucrurile pe care le poate învăța sunt mai multe la număr și mai complexe decât în prima parte. Fiecare creatură are particularitățile sale, de care vei ține cont în momentul în care faci alegerea și care influențează evoluția sa. Ea poate deveni conducătorul armatelor tale și poate fi cea mai puternică unitate pe care o ai la dispoziție, dar la fel de bine poate ajuta la construcția și la dezvoltarea orașului, în situația în care războiul nu e alegerea ta. De asemenea, vei avea la dispoziție mai multe metode de a-i personaliza aspectul și mai multe


Oare-i dulce?


Ce vacă mare sunt



obiecte pe care le vei folosi pentru a o controla. Producătorii au insistat mult în realizarea creaturii după răspunsurile pozitive primite de la gamerii care s-au arătat încântați de animăluțul lor din Black & White.

### Totul la superlativ

Peter Molyneux a declarat clar că prin Black & White 2 dorește să redefinească genul RTS. Noi suntem mai mult decât încântați de inițiativa omului, într-o perioadă în care originalitatea este întâlnită tot mai rar. Totul, de la clădiri la arme și de la motorul fizic până la AI și grafică au fost gândite astfel încât să aducă un suflu nou genului. Legat de motorul fizic, pe care s-a pus un accent deosebit, un exemplu ar fi că pentru a dărâma un zid va fi inutilă folosirea sulițașilor sau a arcașilor și vor exista căi mai reale de a-l doborî.

Jocul include cinci națiuni, și anume: grecii, egiptenii, aztecii, scandinavii și japonezii. Pentru fiecare dintre ele a fost creat un număr impresionant de clădiri, așa că vei avea case, școli, barăci, taverne, turnuri, ferme, închisori și multe altele, toate modelate diferit pentru fiecare neam în parte. Modul de viață al locuitorilor este un alt capitol cu care se mândresc producătorii. Oamenii se vor trezi și se vor duce la muncă sau poate că nu au chef de arat și semănat și preferă să meargă într-un pub să bea o bere. Vor merge la cumpărături pentru ca apoi să poți observa în jurul locuințelor pe ce au aruncat banii. Tu, bineînțeles, vei veghea asupra lor, alături de creatură. Pe lângă toate aceste lucruri, suntem asigurați că ne mai așteaptă o mulțime de surprize care să ne țintească în fața calculatorului.

### Noi și ei

Ce avem noi de făcut acum e să așteptăm și să sperăm că ei chiar îl vor lansa în această toamnă, așa cum au promis. Tot în această toamnă vor lansa pentru PC și Fable: The Lost Chapters, alt joc așteptat cu interes. Deci dacă totul decurge conform planului, ne așteaptă un sfârșit de an bogat în jocuri de calitate. Până atunci, trebuie să ne decidem însă: război sau pace?

■ **Rzarectha**


Pregătirile de Crăciun

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Black & White 2 |
| **Gen** | God sim / RTS |
| **Producător** | Lionhead Studios |
| **Distribuitor** | EA Games |
| **Procesor** | N/A |
| **Memorie** | N/A |
| **Accelerare 3D** | N/A |
| **Multiplayer** | Mai mult ca sigur |
| **Data apariției** | toamna 2005 |
| **ON-LINE** | bw2.lionhead.com |



# Dungeon Lords

## De la Wizardry la hack and slash

Arunc o privire asupra ceasului și sunt tentat să mă calmez văzând ce greu se urnesc secundele. Dar cât de mult greșesc atunci când mă las pe spate în fotoliu, cu mâinile la ceafă... Pentru că atunci când mă ridic, nu mai știu pe ce lume sunt și constat cum a trecut ziua. Singura opțiune viabilă rămâne să mă mișc repede. Oamenii din jurul meu aleargă și trântesc ușile în urma lor. Devin entuziasmat la rândul meu și pornesc la întrecere cu timpul. Ceva îmi spune că am nevoie de informații pentru a fi cât mai bine pregătit. Acuma, știu că îți place să fii la zi cu tot ceea ce se întâmplă, cu ce e nou. Îndrept spre tine un flux continuu de date și sper din suflet să fii mulțumit.

Dungeon Lords, al cărui supervizor, D.W. Bradley, s-a ocupat în trecut de unele jocuri din seria Wizardry, are un profil simplu de recunoscut ca action-RPG, datorită asemănării cu Blade of Darkness, Enclave sau Rune. În opinia mea, stilul de joc întâlnit în aceste exemple a dat mai târziu creatorul de dependență Gothic, unde au fost introduse zone de exterior mai vaste și s-a amplificat aspectul de role-playing tocmai cât era nevoie. Deosebit de plăcut și de imersiv, vom încerca din nou principiul conform căruia binecuvântezi cu spada creaturi murdare, alternativ cu vreun truc ivit din adâncul spiritului, apoi duci la bun sfârșit misiuni simplist trasate și împarți cu o tresărire de bucurie a inimii puncte de experiență. Așa că nu văd cine s-ar împotrivi aici.

### Eroul din Gothic avea o coadă simpatică

Inițial, pierzi câteva minute cu scopul de a modela avatarul dorit. Alegi dintr-un număr de șapte rase. Oamenii prezintă un echilibru desăvârșit în ceea ce privește trăsăturile fizico-morale, în vreme ce elfii sunt recunoscuți pentru agilitate și inteligență. Dimpotrivă, dwarfii și o nouă rasă, urgoth, similară mai cunoscuților orci prin sprâncenele groase, colții proeminenți și expresia tâmpă, inspiră teamă prin forța lor apreciabilă, dar nu se îndeletnicesc cu activitățile mentale. În coloană se mai află și wylvanii, descriptibili ca punctul de întâlnire între oameni și pisici, în consecință deosebit de flexibili și rapizi, însă cu un aspect fizic mai degrabă respingător decât provocator, cum este specific de fapt felinelor. Interesant este că, oprindu-te asupra unui exponent al feminității acestor rase, vei porni cu atribute diferite de cele ale bărbaților.

Urmează ultimele retușuri ale înfățișării, te amuzi cu forma chipului, culoarea pielii, frizura și nuanța părului. De o importanță mai mare este stabilirea unei clase pentru eroul tău. Warrior, archer sau poate mage, personajul pentru care ai optat pornește cu un nivel mai crescut al atributelor și al skill-urilor corespunzătoare meseriei lui. Având în vedere că Stăpânii Temnițelor nu agreează conceptul de party, ai cărui membri ar fi deținut talente complementare, poți investi și în abilitățile specifice altor clase, însă avansarea în aceste discipline este mai anevoioasă. După cum ne-am obișnuit în celelalte jocuri RPG, o dată cu îmbunătățirea unei abilități, costul de experiență pentru upgrade-urile următoare se află într-o continuă creștere. Inovatoare se arată a fi ideea că indiferent dacă nu ai atins un nivel superior, poți acorda puncte de xp, oricâte ar fi acestea, unui skill de care ai nevoie la un moment dat: de exemplu, ameliorezi lockpicking-ul pentru a deschide un cufăr ce necesită doar cu puțin mai multă pricepere.


La focul de tabără se adună camarazii



Mă dau în vânt după statistici...



Repede, un walkthrough!



Poate așa n-o să mă vadă


Au! E rece ca gheața... Ți-l arunc înapoi...

## Cât ai pocni din degete

Aventuri memorabile îl așteaptă pe tânărul nostru voinic, abia desprins din așternuturi și cu o mină de om somnoros. Să recunoaștem că își va aminti cu regret culcușul de lângă șemineu. Prin mlaștini, păduri, munți, ruine, peșteri, sate și castele, scriindu-și cu virtute și cutezanță povestea vieții, trăsăturile figurii i se vor înăspri și brațele acoperite de rănile luptelor vor ridica buzduganul teribil până la ultima suflare. Între așezările umane șerpuiesc drumuri mărginite de arbori bătrâni, iar dintre trunchiuri se ivesc priviri viclene și răuvoitoare. Pentru a pătrunde în dungeon-urile primejdioase, eroul se întărește răpunând lupi cu spinarea arcuită, păianjeni acoperiți de un înveliș dur și șobolani cu mustăți curioase. Se mai întâmplă să nimerească într-o ambuscadă a bandiților, însă marea încercare rămân goblinii și nemorții din cavernele urât mirositoare.

Patru școli de magie așteaptă să le fie descoperite tainele. The Arcane School adună vrăjile ofensive precum magic missile, fireball sau lightning; The Celestial School se concentrează asupra healing-ului și a îmbunătățirii temporare a unuia dintre skill-urile personajului; The Nether School ne oferă prilejul de a adăuga bonusuri puternice pe arme și armuri, iar pentru a încheia, The Rune Magic School are menirea de a aduce la un nivel superior rezistența personajului și a echipamentului purtat. Limitarea numărului de utilizări ale spell-urilor determină fie colectarea unor obiecte din care poate fi extrasă esența magică, fie momente de așteptare. Tastelor numerice le pot fi atribuite vrăji în scopul invocării imediate a acestora pe câmpul de luptă.



Pssst!... Păzește-ți spatele!

## Nopțile de sânziene

Intri în serviciul lordului Davenmor, aflat într-un moment de cumpănă al domniei. Asasinatul înțeleptului vrăjitor Galdryn of the Meadows, cel mai de încredere aliat al stăpânului tău, este doar prima întreprindere a conspiratorilor ridicați din rândul Circle of Mages. Următoarea lovitură, îndreptarea temutelor armate ale unui alt lord, Barrowgrim, înspre modestele așezări umane de pe domeniul său, îl îndeamnă pe Davenmor la gestul disperat de a oferi mâna fiicei sale în schimbul unei reinstaurări a păcii. Tânăra fuge însă în miez de noapte și îți revine îndatorirea de a o reda tatălui ei, care e pe cale de a fi pierdut. În mod firesc, ți se vor cere și numeroase alte favoruri, fapt ce revine NPC-urilor întâlnite pe parcursul drumețiilor tale.

Controlul finisat și intuitiv contribuie mult la cursivitatea jocului. Orientarea personajului în lumea virtuală se realizează prin intermediul grupului WASD. Simultan, poți roti după necesități camera cu ajutorul mausului. Prin dubla apăsare a tastelor de direcție se declanșează o eschivă deosebit de utilă în confruntarea cu monștrii ce aruncă diverse proiectile. Atacul se inițiază printr-un simplu clic stânga, iar pararea loviturilor venite de la un adversar redutabil vine după un clic dreapta. Combo-urile, după cum mă așteptam, rezultă în urma diferitelor combinații între atac și tastele direcționale, ceea ce stă la îndemâna oricui.

## Mai departe

Evenimentele din ultimul timp m-au pus pe gânduri. Dacă iau în considerare închiderea definitivă a studiourilor Troika din cauza faptului că Vampire Bloodlines nu a vândut destule unități și orientarea unui maestru al RPG-ului de școală veche asemenea lui Bradley către jocuri mai accesibile, tind să cred că pe viitor vom mai vedea compromisuri, pentru ca genul să continue. Nu este însă totul pierdut. În buzunarul de la piept țin tot timpul promisiunile marilor producători de RPG-uri, pentru că, vezi tu, speranța nu moare niciodată.

■ cronoX

| | |
|---|---|
| Titlu | Dungeon Lords |
| Gen | Action/RPG |
| Producător | Heuristic Park |
| Distribuitor | DreamCatcher Interactive |
| Procesor | PIV 1,2 GHz |
| Memorie | 256 MB RAM |
| Accelerare 3D | 64 MB |
| Multiplayer | afirmativ |
| Data apariției | 20 aprilie 2005 |
| ON-LINE | www.dungeonlordsgame.com |

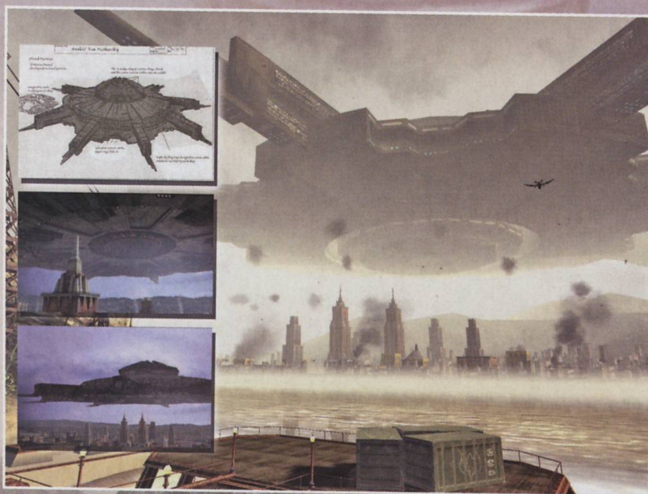


# Stargate SG-1: The Alliance

## „Dar deschideți poarta..."

Isis stătea liniștită pe tronul său aurit și-și rodea o unghie. De fapt, era a treia unghie pe ziua de azi, deși toate proastele alea de preotese îi spuneau că o să facă strungăreață. Ce știu ele?! Dacă știau mai mult ca ea, li se spunea lor zeițe-mamă. Din beci răsunau aceleași veșnice urlete de disperare care urmau de fiecare dată când Osiris, iubitul ei soț, spunea că se retrage în „laborator". Reflectând asupra condiției de mamă-zeiță și de fiu-zeu, privea cerul înstelat de pe covor. O omora plictiseala, mai ales că era 10 seara și Osiris nu venise încă.

„Iară o fi fost vreun război", se gândi ea și-și schimbă poziția pe tron. De data asta se holba surprinsă la o gărgăriță care i se plimba pe bretele. Zeița o prinse și o strivi ușor distrată între degete – „Lasă că fac alta", zise ea. O figură canină năpădi în cameră. Mirosul de tămâie era aproape de nesuportat. Isis făcu o grimasă lungă – „Du-te și spală-te întâi". Surprins, ca de altfel în fiecare zi, Anubis își răsfrânse nările de câine și pufăi în ciudă gândindu-se la rahatul ăsta de meserie pe care-l avea: îmbălsămarea. Îl invidia pe „fiul cel meseriaș", Horus, care avea alte lucruri mult mai plăcute de făcut, ca de exemplu să se bată... Isis număra neliniștită ochiurile de la flanela la care lucra de vreo două secole deja. Se făcuse patru dimineața. Osiris era prins probabil în vreo discuție aprinsă cu vreun filozof care nu înțelegea aspectul gnostico-preștient al morții violente. O bubuitură-n geam! Isis se ridică de pe tron, extrem de plictisită, și deschise geamul. Undeva jos, doi ochi tulburi o priveau... sau cel puțin încercau să o privească. „Unde ai fost iară?", întrebă Isis părând


Cam ca în Independence Day


Apus sau răsărit

că o interesează. „La pește, mami", răspunse un glas de ciripoi strâns de gât și atârnat la vreo 60 de grade preț de vreo 10 pahare. „Dar deschide-mi poarta...", ciripi Horus. Isis își privea progenitura care ar fi trebuit să aibă numai capul de pasăre. Vracii îi spuseseră că după adolescență o să-i cadă penele, una câte una. „Niște imbecili", se gândi ea și scuipă o bucată de mohair care-i rămăsese între dinți. „Hai no că vântul suflă rece și mă doare burta", se auzi glasul păsăresc. „Bine", răspunse Isis și se întrebă cum reușise să dea naștere unui șoim bețiv.


Poarta spre dincolo

## Spre joc

Ca și mine, toată lumea pasionată de SF a urmărit cu interes epopeea eroilor din serialul Stargate SG-1. E o poveste frumoasă despre ce sunt de fapt piramidele și care este substratul real al mitologiei egiptene. Dat fiind subiectul, apariția unui joc de pe urma serialului era doar o chestiune de timp. Din acest motiv, JoWood Productions a anunțat că va lansa la sfârșitul anului 2005 un joc cu același nume, care va urmări fidel ideea serialului. Lucrul care m-a surprins cel mai tare a fost faptul că până acum nu prea s-a spus nimic despre storyline, motiv pentru care... a se vedea mai sus. Personal, nu am nimic cu zeii egipteni, însă se știe că undeva la bază sunt personificări ale unor ființe umane, pentru că personalitatea mistică a poporului egiptean este ușor discutabilă. Mie mi se pare că erau niște indivizi extrem de realiști. De aceea, dacă cineva s-a atacat că i-am umanizat, asta e. Tot ce am făcut a fost să mă întorc la origini. Jocul va fi categoric un shooter, căruia producătorii se chinuiesc să-i adauge și alte lucruri pentru a nu-l face clasic. Adică o fi frumos să tragi cu calibrul 24 în toți Jaffa și Goa'uld pe care-i vezi în cale, însă nu-s chiar așa de mulți și jocul s-ar termina repede. În primul rând, vom avea o poveste principală, ceva de genul întoarcerea lui Anubis, care e supărat și vrea să rezolve niște probleme mai vechi. Nu știm din păcate unde exact se întoarce, de aceea The Ancients o să se ocupe probabil de acest caz. Noi, adică pământenii, vom avea o serie de misiuni, similare cu cele din serial, unde puzzle-urile ne vor asalta pe toate părțile cu „zz"-urile lor frustrante. Noroc că vom avea tot timpul echipa în spate ca susținere din toate punctele de vedere.

## Spre sfârșit

Chiar dacă denumirea completă ar fi „Action-shooter tactic", asta nu înseamnă că va fi un joc pentru oamenii care iubesc rebusistica. Se va putea juca atât din perspectivă first-person, cât și third-person, în ideea că jocul va apărea și pe console, nu numai pe PC. În misiuni vom intra în pielea personajelor în funcție de ceea ce este de făcut, lucru care îi va asigura, zic eu, o doză de varietate. Cum spuneam, datele referitoare la rase, personaje sau facțiuni nu se cunosc încă, însă văzând reprezentările personajelor în posesia viermilor Horus, Jackal (Anubis) și Serpent, mă arăt plăcut surprins. Se pare că lucrurile merg pe o linie bună. Din punct de vedere grafic, e prea devreme să ne pronunțăm, însă este vorba de un engine de Unreal 2.5 îmbunătățit, lucru care îi va bucura probabil pe MOD-eri deoarece este destul de prietenos ca mediu. Se pare că vom avea parte chiar de contribuția personală a actorilor din serial, lucru care este îmbucurător dacă ne gândim la vocile inconfundabile ale lui Jack (Richard Dean Anderson) și Teal'c (Christopher Judge). În ceea ce privește rejucabilitatea sa, producătorii ne trimit spre partea de multiplayer, unde vom avea clasicele Death Match, Capture the Flag și Team, precum și un sistem cooperativ care se anunță interesant. Personal, sunt curios dacă vor exista vehicule controlabile, că tot e la modă, însă în afară de un „probabil" nu se poate smulge de la producători. Sincer, sunt destul de multe secrete legate de acest viitor joc, lucru care mă face să mă gândesc în mod involuntar la amânări. Până atunci, vă puteți documenta în legătură cu mitologia egipteană.

■ Locke

| | |
|---|---|
| Titlu | Stargate SG-1: The Alliance |
| Gen | FPS |
| Producător | Perception |
| Distribuitor | JoWood Productions |
| Procesor | N/A |
| Memorie | N/A |
| Accelerare 3D | N/A |
| Multiplayer | Da |
| Data apariției | sfârșitul 2005 |
| ON-LINE | www.stargate-thealliance.com |



# Jade Empire

## Bioware cel voinic și Imperiul de Jad



Anul trecut, la CERF, pe una dintre cele două plasme (sper să ne vedem și anul ăsta, fetelor) rula un trailer ce tare-mi aducea aminte de Bruce-Lee's Golden Collection of Kicking Asian Butt. Adică un maestru în arta datului de palme cu piciorul țopăia foarte artistic printre o armată de indivizi care se chinuiau de mama focului să-l prindă la înghesuială și să-i îndrepte puțin ochii. Într-un târziu am aflat că era vorba de Jade Empire, un joculeț destinat exclusiv consolelor Xbox. Dată fiind prezența „covârșitoare" a consolelor în casele daco-romanului de rând care nu pune botul la invențiile unora cu un trecut mai scurt decât cel al bancurilor cu Bulă, avântul pionieresc ce m-a cuprins (visam preview-uri de zeci de pagini, 'j de mii de caractere și mai multe poze decât în Atlasul Zoologic) mi-a fost curmat de lipsa de interes față de console a majorității gamerilor români. Lucru ușor de înțeles dacă mă gândesc cum mi-am convins părinții să-mi cumpere calculator (vă asigur că tactica dă roade exclusiv în cazul PC-urilor). Însă, la insistențele mele repetate, Mitza, într-un acces de mărinimie, mi-a încredințat nobila misiune de a-i lămuri pe cei pentru care Internetul este doar un vis frumos cum stă treaba printre chinezii din Imperiul de Jad.

### Truditori pe tarlaua RPG-ului

Nu pot să-mi încep plimbărica prin Imperiul de Jad fără să vă spun din cine e formată echipa de pălmași care a trudit zi și noapte pe șantierul Bioware pentru a clădi unul dintre cele mai promițătoare action-RPG-uri ale anului 2005. Pe scurt, mâna de lucru a fost recrutată dintre uzinașii care au trebăluit la MDK și Bladur's Gate 2. Ceea ce s-ar traduce astfel: friptura de action va fi preparată de niște maeștri, iar garnitura de RPG va fi gătită, la rândul ei, de către specialiștii genului. De asemenea, scenariștii care stau călare pe butoiul de ficțiune medievală, din care vom consuma vara întreagă, au la activ două nume mari: Baldur's Gate 2 și KotOR. Deci, sfatul meu e să dormiți liniștiți, cineva bun lucrează pentru voi.

Și dacă tot aminteam de scenarii, ficțiune și alte lighioane consumatoare de timp și de neuroni, să vă spun câteva cuvinte despre frânghia epică ce ne va lega strâns de scaun pentru cel puțin 34 de ore (așa se laudă Bioware). Vă treziți într-o China jumătate reală, jumătate ficțională, fără cea mai mică idee despre rolul vostru în univers. Antrenați de mici de Maestrul Li, vă intră în cap că destinul are planuri mari cu voi, planuri pe care decideți să le aflați cât mai curând (sper că în aprilie 2005, nu mai târziu).

După o vizită pe forumurile oficiale, am aflat, nu fără bucurie, că oa-



Shaoline, țin-te bine!



M-ai dat pe spate, călugăre...

menii s-au documentat serios. Au început cu o sesiune serioasă de lectură, în cadrul căreia au fost devorate cele trei romane reprezentative pentru literatura wuxia, Journey to the West, The Water Margin și Romance of the Three Kingdoms. Continuarea nu e greu de ghicit: aproape tot ce înseamnă film cu și despre kung-fu (American Ninja a fost „uitat", mare noroc) și un tur al muzeelor chinezești. Altfel spus, au făcut tot ceea ce era necesar pentru a vă transporta instant în vechea Chină... Și astfel, împinși de la spate de promisiunea că secretele universului vi se vor dezvălui până la sfârșit, hrăniți cu crâmpeie de informație și povestioare despre viață și consumatorii ei, veți deveni în scurt timp...

### Artistul artei artelor marțiale

... eroul, barosanul, caratistul, bruzliul... cum vreți voi să-l chemați la masă, poate fi un individ sau o individă selectată dintr-un grup elitist-chinezesc format din cinci (sau șase, dacă vă grăbiți și comandați ediția limitată) mardeiași cu ochi oblici aleși pe sprânceană (oblică și ea). Bioware nu a dezvăluit prea multe despre micile inginerii pe care le puteți face unui personaj înainte de a-l trimite la seceriș. Ulterior, s-a dovedit experimental (niște băieți „de dincolo" au fost invitați la o sesiune de butonat) că nici nu erau prea multe de spus. Trei atribute tipic chinezești, Body, Mind și Spirit, care influențează sănătatea, Chi-ul – ăsta e un fel de mana în viziunea chinezilor – și Focus-ul consumă puncte, cresc mari și joacă un rol important în conversații și „conversații". Mai apoi, ca să ne aducem aminte că există și un „action" în dreptul genului, vom fi puși în fața unei alegeri dificile: stilurile de luptă, aka „schemele". Veți alege două dintr-un număr impresionant de trei, urmând ca pe parcurs să întâlniți câțiva chinezi de bine care, în schimbul unor „mici" favoruri, vă vor instrui mai departe în arta masajului pe os până la măduvă.

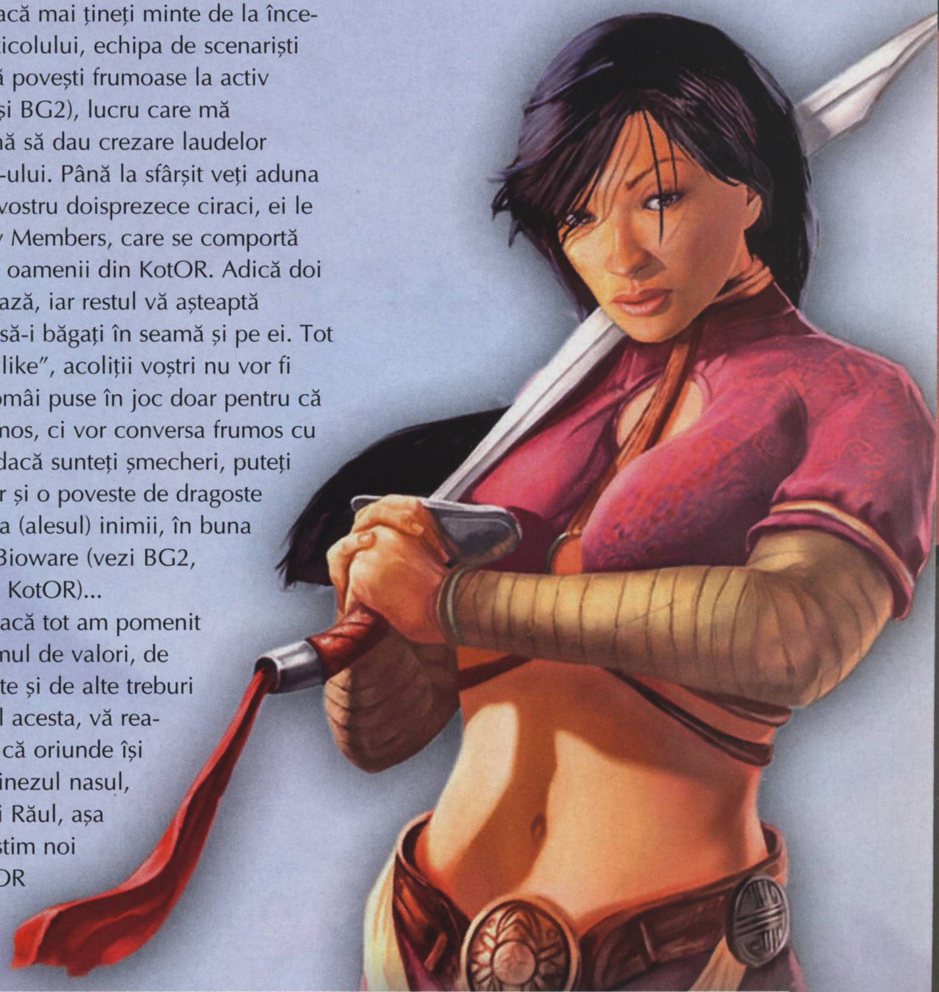
După cum vedeți, majoritatea „upgrade-urilor" pe care le puteți aplica personajului gravitează exclusiv în jurul pumnului. Dar, deși puterea pumnului joacă un rol foarte important, gura nu se lasă nici ea mai prejos și, de câte ori este necesar, va prelua controlul, transformând action-ul într-un veritabil RPG.

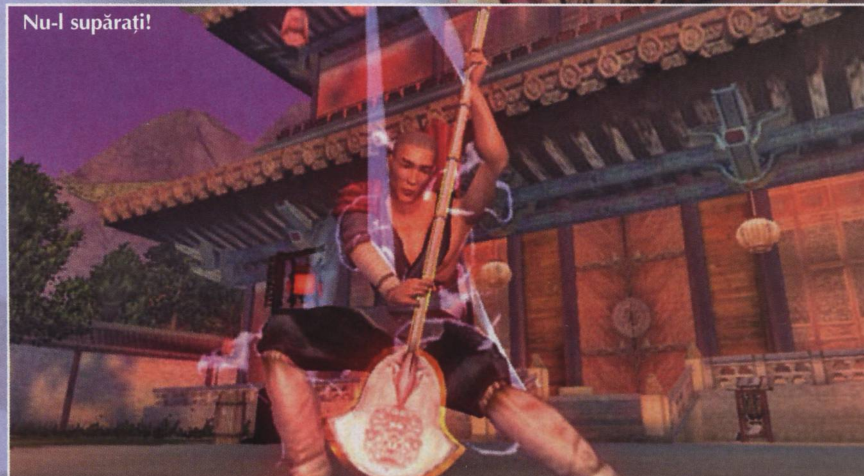

Chick fight!!!!

### Gâlceava RPG-istului cu NPC-urile

.., ceea ce s-ar traduce prin mioriticul „dialoguri mii și quest-uri zbanghii". Dacă mai țineți minte de la începutul articolului, echipa de scenariști are două povești frumoase la activ (KotOR și BG2), lucru care mă îndeamnă să dau crezare laudelor Bioware-ului. Până la sfârșit veți aduna în jurul vostru doisprezece ciraci, ei le zic Party Members, care se comportă exact ca oamenii din KotOR. Adică doi vă urmează, iar restul vă așteaptă cuminți să-i băgați în seamă și pe ei. Tot „KotOR like", acoliții voștri nu vor fi niște momâi puse în joc doar pentru că mor frumos, ci vor conversa frumos cu voi, iar dacă sunteți șmecheri, puteți trăi chiar și o poveste de dragoste cu aleasa (alesul) inimii, în buna tradiție Bioware (vezi BG2, NWN și KotOR)...

Și dacă tot am pomenit de sistemul de valori, de moralitate și de alte treburi de genul acesta, vă reamintesc că oriunde își bagă chinezul nasul, Binele și Răul, așa cum le știm noi din KotOR și Biblie (încă nu s-a făcut un RPG biblic, dar așteptăm), își cam pierd din însemnătate, iar albul și negrul sunt înlocuite de diverse tonuri de gri. Ca urmare, Dark Side și Light Side, Dumnezeu și Satana, Cliff și Celine Dion vor deveni The Way of Closed Fist și The Way of Open Palm, două moduri de viață tipic chinezești în care nimic nu e ceea ce pare, iar adevărul e dincolo de noi (ca să-l citez pe teologul Mulder). Ca să vă lămuresc, nu există nici scara spre Rai, nici autostrada spre Iad, ci două potecuțe de mijloc care, ale naibii, se >




Nu-l supărați!

mai şi intersectează din când în când. Ideea măreaţă (pe care o regăsim şi în KotOR) e că acţiunile voastre vă vor purta paşii pe unul dintre drumeagurile de care am pomenit mai sus. Şi nu fără consecinţe...

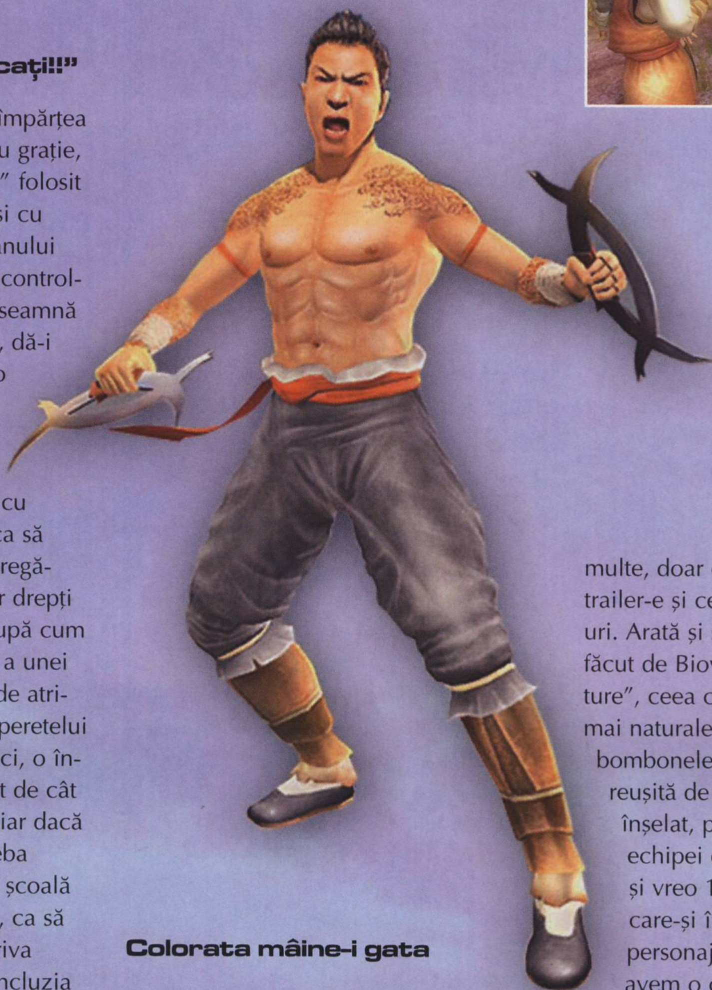
aceea să urmăriţi cu ochii cât cepele cum adunătura de poligoane de pe monitor face curat în locul vostru, veţi lua parte activ la luptă. Poate prea activ, dar important e că se va vinde bine.



Şi spune-mi cine, te-a mai trimis prin nori...

### „Cuminţi, altfel jad mâncaţi!!"

... urla maestrul în timp ce împărţea palme în stânga şi în dreapta. Cu graţie, mulţumită „motion capture-ului" folosit pentru prima oară de Bioware, şi cu ajutorul omului din spatele ecranului care, în timp, va deveni una cu controller-ul. Da, aţi ghicit, „action" înseamnă că lupta nu se va rezuma la „bă, dă-i lu' ăla cu parul. pauză. acu' fă o scamatorie". Vreţi să executaţi un atac măiestru, puneţi degetul mare la treabă până nu-l mai simţiţi. Dacă vă simţiţi cu adevărat meseriaşi, puteţi încerca să fentaţi malacul care tocmai se pregăteşte să vă trimită în lumea celor drepţi ca bradul, dar verzi ca jadul. După cum observăm, reuşita unui atac sau a unei fente va depinde în mare parte de atributele personajului din spatele peretelui de sticlă. Dacă sunteţi mormoloci, o încasaţi de nu vă vedeţi, indiferent de cât de macho e alter-ego-ul vostru, iar dacă sunteţi rapizi, vă veţi putea întreba liniştiţi părinţii de ce v-au dat la şcoală şi nu v-au făcut ninjalău. În fine, ca să nu fiu acuzat de violenţă împotriva câmpilor, voi încerca să trag concluzia de coadă: mai multă implicare din partea jucătorului. Ceea ce înseamnă că, în loc să apăsaţi un buton şi după



### Colorata mâine-i gata

Despre luminiţele colorate, ciripiturile băştinaşilor şi dulcele cântec al oaselor rupte nu vă pot povesti prea multe, doar ce am văzut şi auzit prin trailer-e şi ce vedeţi voi prin screenshot-uri. Arată şi sună bine, ca orice lucru făcut de Bioware. Avem „motion-capture", ceea ce înseamnă animaţii mult mai naturale decât în NWN sau KotOR, bombonele pentru ochi, o tentativă reuşită de lip-sync şi, sper să nu mă fi înşelat, puţin mai mulţi bani alocaţi echipei de actoraşi (90 de membri şi vreo 13 000 de linii de dialog) care-şi împrumută vocile personajelor din joc, într-un cuvânt avem o căruţă de motive pentru care să aşteptăm luna aprilie cu sufletul la gură. Iar dacă-mi arunc o privire peste trecutul glorioso-erpegistic al lui Bioware, parcă-mi vine să o pun de un brainstorming în vederea încropirii unei tactici de convingere a părinţilor că o consolă este necesară pentru dezvoltarea normală a copilului preadolescent. Până atunci, hipnoza pare singura soluţie. Şi vă sfătuiesc s-o încercaţi, altfel n-o să aveţi ce butona până la NWN 2. Pace vouă!

■ cioLAN



Oare cine l-o fi supărat ?

| | |
|---|---|
| Titlu | Jade Empire |
| Gen | Action/RPG |
| Producător | Bioware |
| Distribuitor | Microsoft |
| Platformă | Xbox |
| Multiplayer | Nu |
| Data apariţiei | 14 aprilie 2005 |
| ON-LINE | jade.bioware.com |



NINTENDO DS™

FII ATOTPUTERNIC!

Joacă-te cum nu te-ai mai jucat până acum, cu Touch Screen-ul noului Nintendo DS. Tehnologia Dual Screen și microfonul integrat înseamnă mai multă distracție. Mai mult decât atât, bucură-te atât de funcțiile suplimentare precum Picto-Chat pentru a trimite mesaje folosind ultima tehnologie wireless cât și de versiunea demo a jocului < Metroid Prime :First Hunt >. Treci la joacă!

WWW.NINTENDO.DE

TOUCH ME!





12+

www.pegi.info




Distribuit în România de TNT Games SRL
Tel: 021/3240980, info@tntgames.ro
www.tntgames.ro

Nintendo DS este compatibil și cu jocurile pentru GameBoy Advance și GameBoy Advance SP

review

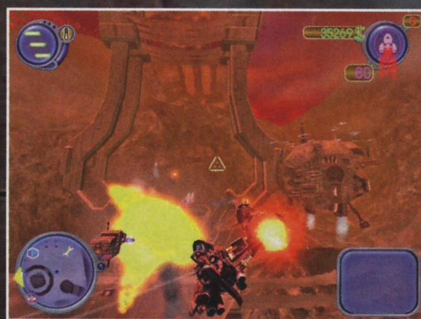
# American McGee's Scrapland

## Sau ce se întâmplă când roboții o iau razna

Primul lucru care mi-a sărit în ochi la contactul cu jocul produs de către spaniolii de la Mercury Steam a fost numele producătorului executiv. Acesta este nimeni altul decât American McGee, genialul level designer care și-a pus amprenta pe titluri precum Doom și jocuri din seria Quake și care mai târziu avea să ne ofere minunatul și în același timp bizarul Alice. De la bun început am considerat Scrapland un fel de amestec de Grand Theft Auto, datorită libertății de mișcare pe care promitea să i-o ofere jucătorului, și Beyond Good & Evil, fermecătorul action/adventure produs de Ubisoft, pe care puțini dintre jucători l-au băgat în seamă la vremea lansării, deși s-a bucurat de critici extrem de favorabile din partea presei de specialitate. Dacă am greșit sau nu cu presupusul, rămâne de văzut.

### Bun venit în Scrapland

Jocul ne oferă povestea robotului D-Tritus, un hoinar al spațiului care face cunoștință pentru prima dată cu uriașul oraș-asteroid Scrapland, odinioară un veritabil paradis al umanității pe care secolele de exploatare fără milă l-au transformat, în cele din urmă, într-o groapă de fier vechi. O dată cu dispariția resurselor, asteroidul a fost abandonat, roboții trezindu-se peste noapte singurii stăpâni ai grămezii de fiare. Aceștia însă n-au stat prea mult pe gânduri și au transformat imensul bolovan într-o veritabilă metropolă: Scrapland, un oraș locuit în întregime de roboți de toate formele și mărimile care, în timp, au pus bazele unei societăți alcătuite din bancheri, preoți, polițiști și civili. Cum spuneam, D-Tritus este nou în oraș, iar pentru a rămâne, trebuie neapărat să-și găsească ceva de lucru, în caz contrar riscând să fie expediat în bezna spațiului din care tocmai a scăpat. Din fericire pentru el, în clipa-n care pune piciorul în Scrapland, este luat la bani mărunți de către un funcționar zelos care îl înștiințează că are de ales între a deveni gunoier și reporter. Bineînțeles că eroul nostru n-are nici cea mai mică intenție să-și păteze tablăria și astfel devine cel mai nou angajat al celui mai mare ziar din Scrapland. Dar nu are prea mult timp la dispoziție să se acomodeze cu noua lui funcție, deoarece îi este încredințată imediat prima sarcină: va trebui să afle cu orice preț circumstanțele dubioase în care a fost ucis un mahăr din înalta societate, Arhiepiscopul, pe care l-au găsit dezmembrat și fiert în propria sa cadă cu ulei. Floare la ureche!



Mai ușor cu artificiile că mi-ai speriat motorul!



### GTA și nu prea

Pentru a se deplasa prin Scrapland, D-Tritus nu-și folosește doar picioarele sau sistemul tubular de transport ce-l poartă rapid de la o clădire la alta, ci și diverse nave fără de care îi este imposibil să străbată nestingherit districtele marelui oraș. Dar pentru a achiziționa o astfel de mașinărie căreia ulterior să-i mai aducă și niscaiva îmbunătățiri, D-Tritus are nevoie de bani, pe care îi poate câștiga participând, printre altele, la pariurile organizate de Crazy Gambler, un robot sărit de pe fix care altă treabă nu are. Acestea se pun în curse ilegale de-a lungul „autostrăzilor" împotriva altor roboți și lupte aeriene organizate în arene special amenajate. Sau ar putea urma exemplul bandelor care atacă neîncetat transportoarele ce se deplasează liniștite de-a lungul șoselelor, pentru a le ușura de prețioasa lor încărcătură. Patrulele poliției stau însă la pândă și nu vor ezita să-l transforme pe D-Tritus într-o grămadă de fiare contorsionate, lucru foarte posibil dacă nu dispune de o navă rapidă. O dată cu trecerea timpului însă, va avea acces la nave din ce în ce mai puternice, foarte variate și extrem de costumizabile, în joc existând chiar și câteva ateliere în care pot fi construite noi tipuri de motoare și arme după diverse planuri ce pot fi descoperite pe parcursul unor misiuni. Libertatea de mișcare nu este

însă la fel de mare precum cea din GTA, unde puteai să cobori oricând din mașină și s-o iei la sănătoasa prin curțile vecinilor. În Scrapland poți ateriza cu nava doar pe platforme și în parcări special amenajate în interiorul clădirilor, ceea ce nu înseamnă însă că îți vei pierde cea mai mare parte a timpului printre nori. Pentru a rezolva misteriosul caz, D-Tritus este nevoit să coboare cu picioarele pe pământ și să ia legătura cu diverși roboți în speranța că va primi ajutor din partea unora dintre ei. Ajutor va primi, dar numai în schimbul îndeplinirii unor misiuni, o parte dintre acestea (cum ar fi furtul de identitate) implicând manevre considerate ilegale de către forțele de ordine, care nu vor ezita să cheme întăriri pentru a-l scoate din circuit pe curiosul reporter. Din fericire, dacă reușește să-i evite pentru o scurtă perioadă de timp, copoii vor considera că i-au pierdut urma și se vor întoarce la ale lor.

### Ei, roboții

Moartea unui robot nu mai este însă o problemă de când cu descoperirea dispozitivului The Great Database, ce îi permite să-și stocheze programul matrice în el pentru ca apoi, în caz de „Doamne ferește", să-l recupereze. Asta în schimbul unei taxe, bineînțeles, banii ajungând în mâinile Episcopilor, roboți de știință în a căror grijă se află dispozitivul. Unul dintre talentele mai deosebite pe care D-Tritus le capătă de-a lungul șederii sale în Scrapland, extrem de util când vine vorba să scape de urmăritori, este abilitatea de a copia orice program matrice al unui robot. Aceasta îi va permite să se transforme cu ușurință într-unul dintre cele 15 tipuri de roboți și astfel va putea să scape din diferite situații mai dificile. D-Tritus este, de asemenea, capabil să-și spulbere inamicii trecând prin ei sub forma unei mase energetice, iar cu ajutorul unui terminal conectat la The Great Database se poate transforma într-un robot bancher capabil să fure banii trecătorilor sau să ia forma unui robotel de mărimea unui șoarece, ce poate sări și se poate strecura în locuri foarte strâmte. De asemenea, D-Tritus poate lua forma oricărui robot din imediata sa apropiere, truc extrem de util când se trezește înconjurat de forțele de ordine, dar care în mod inevitabil duce la distrugerea nefericitului în a cărui piele tocmai a intrat. De menționat că fiecare tip de robot posedă una sau mai multe abilități unice – pot încetini trecerea timpului, zboară, iar unii pierd timpul prin baruri, consumând băuturi alcoolice (burp!... not my kind of robot:)).



Ridică-mă la cer...

### Pierdut prin Scrapland

Cel mai impresionant lucru la Scrapland pare a fi (cel puțin la prima vedere) grafica, cu texturi detaliate și un design deosebit al locațiilor, cu nuanțe ce pornesc de la maroul murdar și gri,



Prima la stânga, apoi a doua la dreapta

specific periferiei, și se termină cu albastrul și rozul strălucitor ce predomină în centrul orașului. Este și cazul efectelor speciale, care sunt de-a dreptul impresionante, efectele de particule, ceața și aerul distorsionat din jurul navetei în timpul funcționării motoarelor, extrem de veridic redate punct de vedere vizual, fiind cele mai elocvente exemple în acest sens. Sunetul nu a fost nici el lăsat deoparte, voice acting-ul fiind bine realizat, foarte expresiv, iar coloana sonoră se integrează perfect în atmosferă. Mai adăugați controlul excelent și multiplayer-ul deosebit de antrenant, cu moduri de joc precum Deathmatch sau Capture The Flag, în care puteți importa navele construite în single player, și veți avea în față unul dintre cele mai bune action/adventure-uri din ultima vreme.

■ KiMO



| | |
|---|---|
| **Titlu** | American McGee's Scrapland |
| **Gen** | Action |
| **Producător** | Mercury Steam |
| **Distribuitor** | Enlight Software |
| **Ofertant** | Best Distribution Tel. 021-345.55.05 |
| **Procesor** | PIII 1 GHz |
| **Memorie** | 256 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | 32 MB |
| **ON-LINE** | www.scrapland.com |




| | |
|---|---|
| **Grafică** | 9/10 |
| **Sunet** | 9/10 |
| **Gameplay** | 10/10 |
| **Multiplayer** | 8/10 |
| **Storyline** | 8/10 |
| **Impresie** | 9/10 |

**8,8**

# STAR WOLVES

## Când conştiinţa ajunge pe ultimul plan

Aş putea începe cu o poveste şi mi-ar fi chiar uşor. Am făcut parte din populaţia Eve Online suficient de mult pentru a putea scoate aşa ceva numai din jurnalul personal. Pentru că ceea ce fac cei de acolo începe să se transforme în legendă. Dacă ţi-ai dorit vreodată să joci un fel de Eve Offline, atunci şansa ta este reprezentată de jocul de faţă. E foarte ciudat că ideea de RPG spaţial nu a fost prea exploatată până acum, deşi e aproape imposibil să nu aibă succes. Putem spune practic că Star Wolves este un nou tip de joc single player, ceva ce nu prea am mai întâlnit până în prezent... sau poate nu ştiu eu. O fi fost ceva asemănător pe undeva pe acolo, prin underground-ul gameresc. Dacă ştiţi voi, te rog să mă luminaţi. Am devenit brusc interesat de problema asta...

### Fondul forestier

Unul dintre elementele care m-a frapat încă de la început a fost lipsa completă a conceptului de eroism. Ulterior, văzând că jocul este făcut de către ruşii de la X-Bow Software, am înţeles de ce lipsa americanismului este atât de evidentă. Oricum, într-o viitoare eră spaţială, lumea nu va mai fi condusă de către naţiuni, ci de către corporaţii. Banul va face legea, aşa cum bine o spun unele cânticele de la diverşi artişti. Acest lucru ni-l transmite şi jocul de faţă. Un viitor situat la 100 de ani după ce colonizarea spaţiului a început, în sfârşit. Trei corporaţii mari conduc lumea, printre care se află şi Triada, dar care într-o anumită măsură răspund în faţa Împăratului. Adică, există şi o Imperial Navy, care nu prea se bagă deoarece e un pic riscant să te pui rău cu corporaţiile. Într-un univers în care se învârt atât de mulţi bani, e evident că au apărut şi cei care umblă după bani câştigaţi mai uşor, ca piraţii şi mercenarii de exemplu. În fond, diferenţa dintre piraţi şi mercenari este una de angajator. La o adică, ambele facţiuni sunt „expendible". ... totuşi, mercenarii scapă mai uşor dat fiind statutul lor de „la marginea legii". În cazul de faţă, personajul tău a fost doar un simplu trader spaţial care a primit o vizită de la Corsair (cel mai temut pirat în viaţă, cu o recompensă de 50.000 de credite pe capul lui). Din fericire, dorinţa lui de răzbunare, adică a ta, şi a prietenului său Ace, căruia i s-a furat o navă de către un alt pirat, i-a ajutat să intre în promiţătoarea carieră de mercenari. Şi viitorul le stă în faţă... chiar mai mult decât şi-ar dori ei. Povestea asta devine de aici încolo interactivă. Dacă după primele câteva misiuni ai impresia că nu se mai continuă, în curând lucrurile vor lua o întorsătură suficient de interesantă încât să nu te mai dezlipeşti de norii de asteroizi. Atenţie, oricât de mult aş vrea eu să nu, totuşi acest articol conţine spoiler-e, aşa că grijă mare.


Albastru oxienat al vidului



Exemplu de skill-tree

## Poteci marcante

Sunt curios, dacă ai fi în pielea unui producător, din ce perspectivă ai aborda un viitor RPG spațial? Ce sistem de skill-uri ai face? Pe ce sistem de avansare ai merge? Neavând nici un termen de comparație, producătorii s-au văzut clar în fața unei probleme foarte stufoase. Sistemele clasice nu prea au ce căuta într-un joc cu nave spațiale. E greu să te gândești la un Homeworld cu piloții care avansează pe model AD & D sau The Elder's Scrolls. Așa că au venit cu un sistem pe cât de simplu, pe atât de eficient și de plăcut. Fiecare pilot are un skill-tree, care face parte din patru mari posibile: Piloting, Gunnery, Missiles și Electronic Warfare. Asta nu înseamnă că dacă un pilot și-a ales ca linie Gunnery, nu va putea folosi rachete sau nu va avea habar cum să gestioneze în mod eficient scuturile navei sale. Înseamnă că nu va putea deveni expert decât pe skill-tree-ul ales. De acesta depinde și ce skill-uri sunt necesare pentru ca pilotul să devină o legendă. Combinațiile sunt foarte interesante și au o serie de avantaje sau dezavantaje. O parte dintre skill-uri pot fi folosite și ca abilități speciale in-fight, ca de exemplu Sniping, Luck, Inspiration etc. Evident, fiind un joc exclusiv single player, piloții pe care-i vei aduna pe drum vor veni cu skill-tree-uri custom, cu abilități speciale unice și originale. Pe parcursul misiunilor, piloții vor acumula experiență fie din quest-urile principale și secundare, fie din skill-uri. Interesant este faptul că dacă folosești abilitățile speciale și/sau armamentul pe care personajul este axat, cantitatea de experiență dobândită în urma unei misiuni este ușor mai mare decât dacă totul se reduce la o luptă simplă, controlată de AI aproape în totalitate. Experiența dobândită se poate investi apoi direct în skill-uri, lucru care simplifică aproape prea mult procesul de avansare al personajului. Totuși, nu te lăsa înșelat de ideea că „nu contează unde bag puncte". Diferența de la un „keen gunner" la un „expert gunner" este foarte mare, iar un +20% la accuracy va face diferența dintre viață și moarte. De asemenea, abilitățile speciale au niște efecte foarte puternice, vizibile și foarte palpabile. Spre exemplu, „Luck", cu varianta avansată, „Impresive Luck", este o abilitate care se aplică la toată echipa, inclusiv nava mamă. Diferența este enormă, în sensul că șansa de a nu fi lovit de lasere sau ca AMC-urile (Anti-Missile Countermeasures) să-și facă treaba crește enorm, asta pe lângă faptul că toată lumea trage mult mai bine.



Și poarta se închise în urma noastră

## Pâinea pădurii

Referitor la linia jocului, e bine de știut că piloții vin cu skill-tree-uri deja parțial dezvoltate și este esențial să mergi pe completare reciprocă. Navele vor trebui să fie în conformitate cu abilitățile fiecăruia, pentru că altfel eficiența echipei poate scădea cu peste 50%. Un alt lucru interesant este faptul că poți organiza cele șase nave în wing-uri cu un lider. Influența liderului este, la fel, uneori exagerat de mare. Dacă îl vei antrena pe Ace ca tactician, vei fi surprins ce minuni va face echipa ta la ordinele lui. Abilitățile speciale se pot folosi de câteva ori pe misiune, în funcție de cât de avansată este dezvoltarea lor pe skill-tree, însă nu mai mult de cinci ori. Și uite așa ajungem la cea de-a doua componentă a jocului, pe lângă cea de RPG, și anume tactica. În comparație cu RTS-urile de tipul, în special, Homeworld, partea de tactică este ceva mai redusă ca dezvoltare. E



Un mic centru al unei corporații – morți toți



Transporter surfing



Printre sute de catarge

bine de știut că turelele navei mamă trag mult mai bine la distanțe mici. Asta înseamnă că e bine ca inamicul să fie cât mai aproape, lucru pe care nu ți l-aș spune dacă nu ar fi important... Și acum, lucrul care m-a impresionat cel mai mult este legat de comportamentul AI-ului, care este foarte bine pus la punct. În funcție de cum atacă, poți face diferența între facțiuni. Într-un fel atacă bezerkerii și altfel pirații. Dacă acești bezerkeri au o pasiune în a se arunca în turelele navei mamă, neglijând aproape complet fighter-ele, pirații sunt mai prudenți și urmăresc întâi distrugerea apărării. Companiile dispun de obicei de nave mai solide, ceea ce le face mult mai agresive, cu atacuri mortale și rapide. De asemenea, dacă piloții sunt luați prin surprindere, devin mult mai vulnerabili. Cum surprinzi adversarul? Nava mamă o trimiți în față, iar cu fighter-ele ataci mai târziu din flanc sau din spate. Puține wing-uri pot rezista prinse la mijloc, plus că elementul surpriză este implementat în AI. Însă nu uita că același lucru ți se poate întâmpla și ție. Din nefericire, aici există și un bug legat de pathfinding-ul propriilor nave, care este extrem de prost implementat. Va trebui tot timpul să le coordonezi manual atunci când apar diferite obstacole mari de genul stații spațiale, asteroizi etc. Însă există un buton de time acceleration, ceea ce mai elimină o problemă, aceea a plictiselii. Dacă vei juca mai mult, mai ales pe hard, AI-ul va fi atât de dureros și de surprinzător încât... mă rog, sunt multe lucruri de spus, însă majoritatea îți vor spulbera din plăcerea surprizei.

## Aurul verde

Am vorbit de multe lucruri, însă nu am intrat în partea economică, foarte importantă, mai ales că este vorba despre mercenari, nu de eroi ai nepătrunsului ascuns în cele mai adânci beciuri ale subinconștientului. Așadar, e bine de știut că jocul se axează pe misiuni, însă nu în accepțiunea generală, ci în contracte. Diferiți indivizi, corporații sau chiar guvernul îți vor oferi posibilitatea de a câștiga un ban cinstit sau doar necesar, pentru a asigura protecția unui convoi, a elimina un subiect sensibil sau a pica într-o cursă bine ticluită. Va exista și concurența, care te va trata cam în același fel în care tratez io un căprior pentru care am autorizație. Interesant este că tot timpul va trebui să faci alegeri care vor influența mersul jocului, misiunile pe care le ai de făcut și chiar storyline-ul principal. De mult nu am mai văzut un joc atât de neliniar, apropo de plot-ul central. Oricum, o dată ce îți vei primi plata pe misiune, pe pirații vânați și/sau predați, pe misiunile secundare dobândite la fața locului, pe care le poți accepta sau nu, va trebui să investești. Unii dintre piloți au acces la piața neagră, ceea ce îți conferă un real



La adunat de cargouri



O rază laser se apropia din față pe contrasens...

avantaj, deși prețurile sunt infernale. Însă este singurul loc de unde poți achiziționa adevăratele arme, nave sau sisteme care pe cale normală nu se găsesc sau se găsesc mai târziu. Restul, depinde de tine unde investești, în nava mamă și/sau în fighter-e. Totul este extrem de configurabil, însă resursele sunt limitate. Așa e tot timpul... Recomandarea mea este să faci în așa fel încât să ai tot timpul cel mai bun echipament de pe piață... chiar dacă nu se poate. Aici am un tip pentru tine. De multe ori ți se va oferi echipament în schimbul banilor, evident în funcție de cum coordonezi discuția cu „rău platnicii". Ia-l, pentru că s-ar putea să ai mari surprize. Unii, de exemplu, îți vor da acțiuni. Nu te grăbi să le vinzi pentru că valoarea lor va crește în timp și s-ar putea să iei o grămadă de bani pe ele.

### Pășunile alpine

Așadar, avem de-a face cu un RPG declarat, care însă are o complexitate legată de tactică aproape comparabilă cu cea a lui Homeworld. Pe lângă asta, avem un storyline excelent cu întoarceri surprinzătoare de situație, care sunt pe gustul oricărui pasionat de SF. Însă lucrurile sună prea bine, nu-i așa? Cum orice joc este bun spre foarte bun din anumite puncte de vedere, poate fi chiar oribil din altele. Aici problema cea mai mare este legată de sunet unde, pe lângă muzica repetitivă, uneori plăcută, însă mult mai des enervantă, avem un voice acting care este de coșmar. Toate dialogurile sunt făcute de maximum trei oameni, cu niște voci groaznice, complet nepotrivite. Sunt plate, fără sens și, slavă Domnului, se aud rar. Ideea este că vocile originalului sunt în rusă și ulterior a fost făcută și versiunea sonoră în engleză. Cred că ar fi fost excelent ca totul să fi fost în rusă cu subtitrări în engleză. Mi-e dor de un joc în limba rusă, pentru că, dacă ai auzit în filmul The Hunt for Red October, sună excelent. Problema este că nu se pot tăia doar vocile din opțiuni... În ceea ce privește engine-ul fizic, am fost impresionat că toate navele au inerție. Sunt greu de pornit, greu de oprit și efectele lipsei de gravitație sunt foarte vizibile. E chiar enervant să vezi cum navele se mișcă greoi din cauză că așa trebuie să fie și nu poți reorganiza în mod rapid un atac eșuat. Păcat că exploziile conțin atât de multe flăcări, apropo de vidul spațial. Din punct de vedere strict grafic, nu avem cine știe ce engine, însă este bine optimizat și arată suficient de plăcut pentru ca să nu creeze șocuri nervoase. Cu alte cuvinte, avem un joc excelent în fața noastră, care va intra cu siguranță pe lista preferințelor unora dintre noi și va fi greu de uitat. La fel ca și a treia iubire.

■ **Locke**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Star Wolves |
| **Gen** | RPG |
| **Producător** | X-Bow Software |
| **Distribuitor** | Excalibur Publishing |
| **Procesor** | PIII 800 MHz |
| **Memorie** | 256 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | GeForce MX400, 32 MB |
| **ON-LINE** | www.star-wolves.com |

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

| | |
|---|---|
| **Grafică** | 8/10 |
| **Sunet** | 4/10 |
| **Gameplay** | 9/10 |
| **Multiplayer** | N/A |
| **Storyline** | 9/10 |
| **Impresie** | 9/10 |

**7,8**



**Și vidul se înroși de sângele dușmanilor**



**Iubesc sunetul mitralierelor**

# Rugby 2005

## Partidă amânată

Din poziția de lider incontestabil pe piața simulatoarelor sportive, echipa de la EA ne ademenește cu al lor Rugby 2005. La o primă privire, o ofertă tentantă pentru cei care îndrăgesc acest sport minunat, dar, după cum vom vedea mai încolo, lucrurile nu sunt tocmai în regulă cu jocul de față. Interesant este faptul că pentru acest simulator de rugbi, EA își folosește practic faima de care se bucură, deoarece spre deosebire de FIFA, NBA, NHL sau NFL, jocul nu este produs de EA Canada sau EA Sports, ci de HB Studios, o companie care mai are în portofoliu, pe lângă varianta din 2004 a jocului în discuție, doar două simulatoare de... cricket (distribuite tot de EA Sports).

### Eu cu ce să-l joc?

Prima dezamăgire nu se lasă prea mult așteptată și vine o dată cu inițierea ta în controlarea jucătorilor. Trebuie spus că înainte de a putea să joci un meci va trebui să termini un tutorial în care îți vor fi prezentate comenzile de bază. Pentru a termina primul obiectiv al acestui tutorial, trebuie să eviți placajele jucătorilor adverși și să marchezi un eseu. Asta în condițiile în care nu ai alături nici un coechipier și poți să folosești doar direcțiile și viteza. Aici îți vei da seama că tastatura nu este cea mai bună opțiune pentru acest joc și că, dacă nu ai la dispoziție un gamepad, opțiunile tale sunt limitate (lucru pe care mai târziu l-am găsit menționat și în fișierul readme al jocului, unde găsești și o listă cu controller-ele recomandate de producător). Realizând că tastatura nu este o soluție, am pus mâna pe un gamepad, moment în care adversarii nu au mai avut ce face în fața unei curse imperiale către terenul de țintă advers. O dată terminat tutorialul, poți să începi o partidă, să te înscrii în unul dintre turneele disponibile sau poți să mergi la antrenamente, locul perfect pentru a-ți perfecționa tehnica jocului. Aici vei învăța cum se obține o tușă, cum se înscrie un dropgol sau cum se plachează un jucător. Pentru cei care nu sunt familiarizați cu acest sport și doresc să afle cum stau lucrurile în rugbi, există un filmuleț (Rugby 101) în care sunt prezentate regulile și caracteristicile jocului de rugbi. Astfel, putem spune că jocul stă bine cu documentația și tutorialele, dar, din păcate, în momentul în care dorim să punem în practică ce am învățat, apare a doua mare problemă a jocului.



Before...

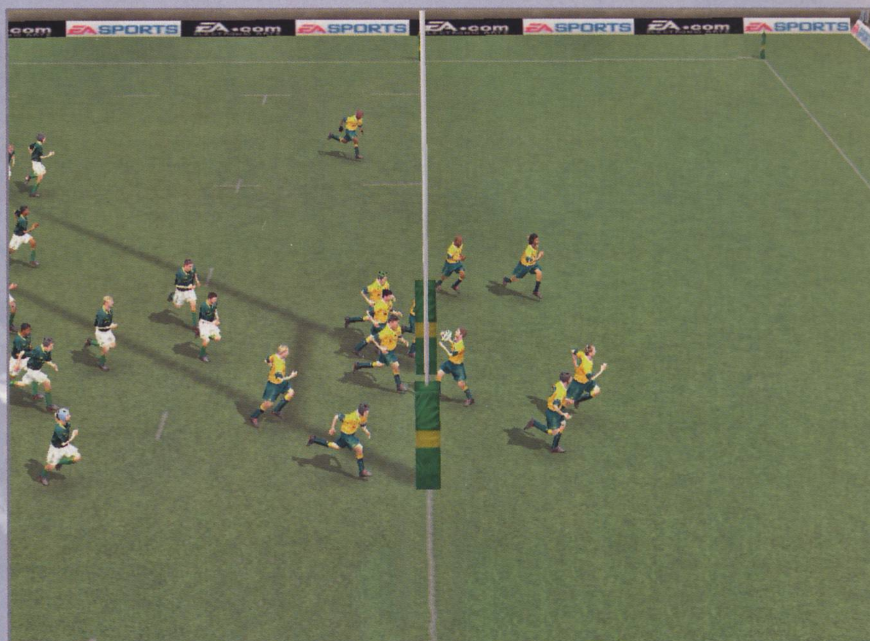

... and after a few seconds

### Escortă oficială

Mă doare s-o spun, dar ăsta e rolul AI-ului în Rugby 2005. Este un lucru obișnuit ca jucătorii controlați de AI să fugă pe lângă tine sau, și mai penibil, în fața ta și doar după ce ai câștigat teren să le treacă prin cap să-ți aplice un placaj. Tot ce ai de făcut după ce observi calitatea gazonului e să dai câteva pase și să te înscrii din nou pe unul dintre culoarele din apărarea adversă. Inevitabil vin și eseurile care vor pecetlui victoria ta. Este evident faptul că jucătorii adverși nu au posibilitatea de a lua individual decizii în timpul jocului. Nici în atac nu se comportă mult mai bine deoarece de multe ori încearcă să obțină o tușă și în majoritatea cazurilor balonul ajunge în posesia ta, situație în care se repetă procedura de mai sus chiar și când ești în apropierea propriilor buturi. AI-ul


Gărzile de corp

reușește să piardă constant teren chiar și pe posesia lui. Și asta în mod repetat, pentru că după fiecare grămadă formată, când scoate balonul pe linia de trei sferturi, placajele tale împing efectiv echipa adversă spre propriul teren de țintă. Ideea e să ai grijă să nu-ți intre jucătorii în ofsaid și să fii atent la fentele și la încrucișările adversarilor. Toate aceste minusuri reduc considerabil bucuria de a câștiga turnee sau chiar o simplă partidă și îți induc o stare de lehamite față de partidele contra calculatorului. Iar dacă dorești să joci cu alte persoane, opțiunile sunt limitate. Nu ai multiplayer de nici un fel și dacă nu ai două gamepad-uri, jucătorii nu beneficiază de șanse egale.



Gooooooool !!!

**De ce îmi pare rău**

În primul rând, de baza de date care se prezintă excelent și care ne oferă spre alegere un număr impresionant de echipe a căror componență este conformă cu realitatea. Ca de obicei, EA stă foarte bine la capitolul licențe. Avem stadioanele, echipamentele, jucătorii sau turneele existente în acest moment în rugbiul mondial. De asemenea, grafica și sunetul dau savoare jocului. În timpul jocului se pot auzi indicațiile arbitrului, care în rugbi este mult mai implicat în joc decât la fotbal. Ca o paranteză, vă spun că în jocul de rugbi arbitrul oferă asistență echipelor, avertizează jucătorii când sunt pe cale să comită infracțiuni și are posibilitatea de a consulta proba video înainte de a lua o decizie dificilă. De asemenea, oferă explicații pentru hotărârile luate. Părerea mea este că aceste lucruri dau un plus de eleganță acestui sport. Revenind la joc, e de apreciat că producătorii nu au uitat nici de Haka, celebrul ritual al reprezentativei All Blacks, care are ca scop intimidarea adversarilor încă din debutul partidei. Bineînțeles, în tribune pot fi văzute aceleași persoane devoratoare de sport, care au abonament și la meciurile de fotbal, baschet și hochei. Noi însă ne-am obișnuit cu prezența lor și ne-am plictisit să-i mai desființăm.

**Încercare**

Aceasta este una dintre caracteristicile rugbiului. Interpretați cum doriți acest lucru. Cert este că Rugby 2005 lasă de dorit, impresia fiind că jocul nu s-a bucurat de atenția cuvenită acestui sport. Lipsa concurenței, dar și cea a unui public semnificativ pentru acest joc pot fi două dintre motivele pentru care mai avem de așteptat până ne vom putea declara încântați de un simulator de rugbi. În final, vă las cu acest citat din arhiNEcunoscutul Henry Blaha: „Rugby is a beastly game played by gentlemen; soccer is a gentleman's game played by beasts; football is a beastly game played by beasts."

■ **Rzarectha**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Rugby 2005 |
| **Gen** | Simulator de rugbi |
| **Producător** | HB Studios |
| **Distribuitor** | EA Sports |
| **Ofertant** | Best Distribution Tel. 021-345.55.05 |
| **Procesor** | PIII 700 MHz |
| **Memorie** | 128 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | minimum 32 MB |
| **ON-LINE** | www.easports.com/games/rugby2005/home.jsp |




| | |
|---|---|
| **Grafică** | **8/10** |
| **Sunet** | **7/10** |
| **Gameplay** | **6/10** |
| **Multiplayer** | **4/10** |
| **Storyline** | **N/A** |
| **Impresie** | **7/10** |

**6,4**



Nana nei i tiki mai / Whakawhiti

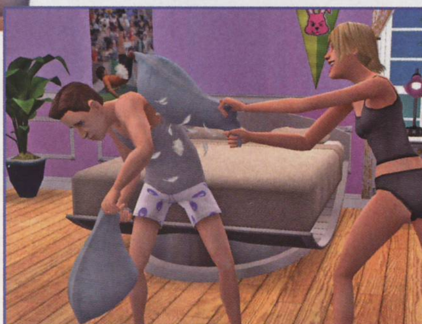
# The Sims 2 University

## Veşnicele plaiuri ale tinereţii

Când peste patru milioane de exemplare vândute nu sunt de ajuns, este inițiată politica expansion-ului menit să prelungească viața jocului original și să mai aducă niște bani producătorului nesătul. Așadar, în cazul de față avem de-a face cu primul expansion pentru The Sims 2. Uitându-mă în urmă la primul The Sims, pot spune cu siguranță că alte asemenea produse îi vor urma. Tot în legătură cu primul The Sims, țin minte cum unele dintre expansion-uri apăreau doar de dragul bani... aaa, fanilor, fără a aduce vreo inovație esențială sau vreo îmbunătățirea crucială, care să justifice cu adevărat lansarea respectivului produs. Întrebarea firească pe care mi-am pus-o în legătură cu University a fost următoarea: este acesta „The Expansion" sau doar un alt add-on, dintr-un nou ciclu, un joc al cărui nume îl voi fi uitat peste ani?

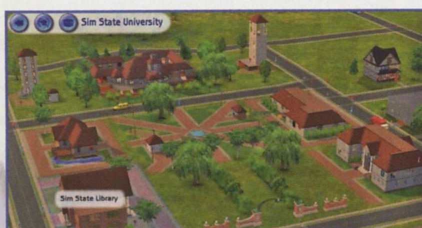
### Tinereţe fără bătrâneţe

University îți oferă șansa de a experimenta viața dintr-un campus... universitar, prin intermediul simșilor, bineînțeles. La început, ai trei opțiuni: pornești cu un personaj prestabilit, creezi unul nou sau folosești un personaj (sau mai multe, de ce nu?) din The Sims 2. Eu îți recomand călduros varianta din urmă, deoarece îți va fi mult mai ușor să răzbați prin joc cu un personaj care a acumulat experiență de viață, decât cu unul de-abia ieșit din ou. Vei avea în continuare de ales una dintre cele trei universități (sau, dacă ești curajos, îți poți construi una) și gata! Ești student. De remarcat că simșii trimiși la universitate intră într-o nouă vârstă – young adult – care se menține pe parcursul întregului stagiu universitar. Stagiul la rândul lui este alcătuit din patru „ani", fiecare împărțit în câte două semestre, iar fiecare semestru durând vreo trei zile (de-ale lor, nu de-ale noastre). Ce mai, în mai puțin de o lună poți să absolvești universitatea! Poți, dar nu trebuie. Practic, dacă mai pici un semestru din când în când, șederea la universitate îți este prelungită și poți să stai în campus cât dorești. Partea cea mai interesantă e că la universitate nu îmbătrânești absolut deloc, ești „young adult forever". Deci, dacă vrei ca simul tău să fie nemuritor, dă-l la universitate! Se pare că activitățile intelectuale stopează procesul de îmbătrânire.


Dă-i că merită!


Doing it for the ladies


La o bilă



Una dintre universități

## Încotro, tinere?

Dacă tot poți sta la universitate un termen nedeterminat, trebuie să fie ceva interesant de făcut care să te țină în campus, în afară de setea de nemurire, nu? În University poți să faci aproape orice, mai puțin școală. Sălile de clasă sunt ascunse ochiului „care le vede pe toate". Simșii intră și peste două ore ies (ce program lejer... doar două ore de cursuri pe zi!). Dar nu asta e atracția principală într-o universitate, ci petrecerile, bătăile cu perne, frățiile, bețiile și flirturile (chiar și cu profesorii, ca să iei note mai mari)! Aici University excelează...

Când ajunge pentru prima dată în campus, personajul tău va sta la cămin, alături de alți simși studenți. Partea bună: vei avea de la început o bază solidă de prieteni, ceea ce e foarte important în vederea obținerii influenței. Partea rea: nu poți să modifici infrastructura clădirii (fiindcă nu e a ta), ceea ce te va motiva să te muți când se ivește ocazia. Mai încolo, vei putea închiria o casă sau te vei muta în casa unei frății, dacă vei fi acceptat (e destul de greu – trebuie să te simpatizeze fiecare membru al respectivei organizații). Pe astea poți să le modifici cum vrei.

Că tot am adus vorba de influență, aceasta este una dintre noutățile binevenite din expansion.

Împlinindu-și dorințele (wants), simșii vor primi și puncte de influență (numărul maxim depinde de numărul de prieteni), pe care le pot folosi pentru a-i convinge pe alții să facă diverse lucruri, de la „Scrie-mi tema!" la „Fă-mi curat în cameră!" sau chiar „Bate-l pe X!". Pe lângă faptul că te simți foarte bine manipulându-i pe toți, influența te scapă de o groază de griji, lăsându-ți mai mult timp pentru distracție.

Ei, tot va trebui să mai înveți din când în când sau să mai treci pe la bibliotecă (trebuie să-ți dezvolți anumite skill-uri ca să treci semestrul), dar școala merge mult mai ușor când te ajută prietenii. Dacă excelezi la școală, vei primi o bursă, cu care vei putea să-ți închiriezi un apartament mai mare sau ce vrei tu. Pentru cei mai puțin studioși există și alte surse de a face bani, cum ar fi să cânți în trupa școlii sau să faci pe chelnerul.


Poză cu mascota școlii

## Tu din tânăr precum ești, tot mereu întinerești

Deși programul universităților din The Sims 2 este, după cum am văzut, de-a dreptul tiranic, am încredere că vei reuși să-ți ghidezi personajul prin viața academică astfel încât să absolvească universitatea. Apoi, el se va întoarce acasă și va constata, ca eroul din „Tinerețe fără bătrânețe", că ce lui i s-au părut 24 de zile de jucat biliard și cântat la chitară, au fost de fapt patru ani de studiu, în care s-a desăvârșit ca adult. Apoi va vedea cât a evoluat față de familia sa rămasă acasă: are o sumedenie de prieteni cu care ține legătura, skill-uri care îl vor ajuta în viitor și o carieră bănoasă din cele patru nou introduse, pe care ceilalți simși nu le pot alege. Ce mai, simșii de acasă sunt cam handicapați în comparație cu tânărul absolvent. Ce să-i faci: ai carte, ai parte! Așadar, îmbunătățirile aduse de acest expansion nu se simt doar în campusul universitar, ci și în viața de după absolvire, unde cei cu facultate au un avantaj semnificativ. Ca în viața reală.

În joc au fost introduse și peste 100 de obiecte noi. Unele au rol decorativ, iar altele pot fi folosite și chiar merită încercate. Mă gândesc în primul rând la instrumentele muzicale: chitară, contrabas, tobe (dacă joci cu mai multe personaje, merită să faci o formație); dar nici telefonul mobil, masa de biliard sau player-ul MP3 nu sunt de ignorat.

Grafica este aceeași ca în The Sims 2, cu unele animații noi, destul de reușite, în mare parte pentru noile obiecte sau pentru farsele pe care și le fac simșii în campus. În schimb, am întâlnit câteva bug-uri de care nu mă lovisem în jocul original, precum personaje înțepenite în uși, în cămin. Muzica s-a schimbat; studenții ascultă mai mult rock și jazz.


Paaaseeee!

Scopul acestui expansion era să revigoreze jocul original. Și a reușit, aducând un număr considerabil de noutăți. De altfel, seria The Sims este un exemplu bun de joc veșnic tânăr, veșnic ținut în centrul atenției și în topul vânzărilor prin politica de marketing a celor de la EA. Ce nu au reușit cei de la Maxis a fost să simuleze cu adevărat viața universitară (până și ciclul primar are patru ore pe zi...). Mai degrabă aș spune că simulează distracția și relațiile interumane într-un cadru universitar. Cu toate acestea, avantajele de a absolvi așa-zisa universitate sunt majore și, o dată ce le-ai descoperit, nu vei mai accepta ca un omuleț să treacă de la adolescență la maturitate fără să devină student.

La fiecare cinci minute un sim își ratează viitorul, nemergând la facultate, fiindcă „zeul" lui nu are instalat The Sims 2 University. Vrei să fii responsabil de eșecul profesional al simșilor tăi? Atunci ce mai aștepți? Știi ce ai de făcut.

■ Dexterminator

| | |
|---|---|
| Titlu | The Sims 2 University |
| Gen | Simulator |
| Producător | Maxis |
| Distribuitor | Electronic Arts |
| Ofertant | Best Distribution<br>Tel. 021-345.55.05 |
| Procesor | PIII 800 MHz |
| Memorie | 256 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 32 MB |
| ON-LINE | www.thesims2.ea.com |




| | |
|---|---|
| Grafică | 9/10 |
| Sunet | 8/10 |
| Gameplay | 8/10 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | N/A |
| Impresie | 8/10 |

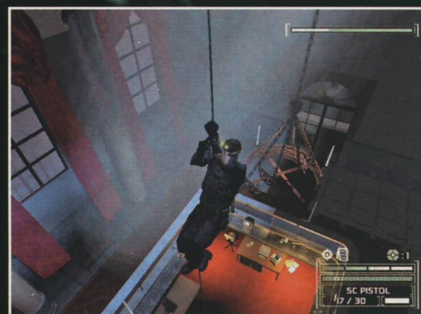
8,2



# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

## Nu-i mai dați Cezarului nimic

Ce naiba te faci atunci când te trezești cu a treia iterație a jocului X în mână? Oricât de bune ar fi fost precedentele titluri din serie, nu ai cum să nu pornești cu stângul și să te aștepți la nimic altceva decât X3, pur și simplu. Și mai lași un pic Red Bull-ul ăla din mână, arunci cât colo punga cu fistic (jefuită de golanii din redacție), bagi o Metallica și îți tragi o palmă peste ceafă. Păi bine bă, de aia ai stat tu nedormit două nopți, ca să te plângi că nu ai despre ce scrie? De aia îți venea aseară să spargi toate neoanele peste care treceai cu privirea și să bagi cablul optic pe sub ușa de acasă, ferindu-te într-o parte de frică să nu-ți dea câinele cu ea în cap? Măăă, bagă-ți mințile în degete, degetele pe tastatură și explică acolo poporului de ce ți-a fost lehamite să dai Cezarului ce-i al Cezarului... Că și-a luat singur bă, chiar de sub ochii tăi, ca un ninja ce e!



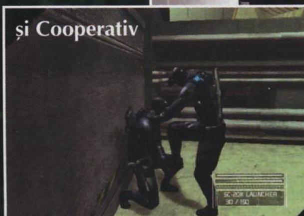
Tot în jos, pe frânghie, jos

### Avem o teorie, ce facem cu ea? (Haos! Anarhie! Pogo!)

Dacă există o temă recurentă în toate jocurile Splinter Cell (ca și în toate romanele lui Tom Clancy, de altfel), atunci aia e victoria eroului necunoscut american împotriva binecunoscutului răufăcător/terorist/comunist/mao-ist dintr-o țară săracă cu duhul și care nu poate contracara un joc în care americanii iau bătaie. La fel și în Chaos Theory. Niște unii, răi și asiatici, pun mâna pe un program (și pe programator, dar de el scapă repede... mama lor de ochelariști nemâncați), lansează o rachetă, două, scufundă ditamai mândria navelor de război americane și complotează mai ceva ca ăia din „Tânăr și neliniștit" ca să asmută asiatic contra asiatic, coreean contra coreean, japonez contra chinez, bob de orez contra bob de orez. Și evident, americanii contra și pentru toți. Un mic război mondial își arată freza la orizont, iar Sam Fisher este nevoit să salveze din nou lumea, pe un salariu de toată jena. Ceea ce mă convinge încă o dată că genul ăsta de agenți secreți nu există.

Mai există însă și o altă temă recurentă în jocurile Splinter Cell, mai puțin vizibilă și care ține eventual de sensibilitatea jucătorului la acest gen de subiect. Este vorba de o temă anti-americană, în care vi se oferă posibilitatea să vedeți că nu e totul roz în lumea lui Sam Fisher și că nu întotdeauna bunii ăia buni sunt cei mai buni. De fapt. Care este. Dar, ce să îi facem, alegem răul cel mai mic și salvăm lumea. O dată cu ultimele evoluții de pe scena politică americană, m-ar interesa însă tare mult un Splinter Cell în care faci pe votantul ăla decisiv și bagi tu ce președinte vrea carasul tău la Casa Albă, cu ajutorul întunericului, al armelor silențioase și al contra-candidaților dispăruți subit.


Versus...


și Cooperativ

Ei, revenim la teoria noastră, o Teorie a Haosului, după cum zice titlul și numele de fapt și de drept al planului mârșav. Nu intru în detalii despre personaje pentru că ăia buni au rămas tot ăia buni și pe ăia răi nu o să îi cunoașteți decât la sfârșit.

### Paradoxul frumuseții

Cu această ocazie vă anunț că Splinter Cell: Chaos Theory vine cu un engine grafic mult îmbunătățit față de predecesorii săi. Ascundeți femeile și copiii, ardeți plăcile video și mai ales închideți ochii. Avem o reclamă la Splinter Cell la noi în redacție (e un Sam Fisher în mărime aproximativ naturală, pe care ne place să-l pocnim și să râdem de el cum se înfige cu pistolul în podea), pe care se văd câteva screenshot-uri din primul joc și să fiu eu de nu arată la fel și Chaos Theory, privit așa, de la depărtare. Mare brânză! Însă situația de schimbă când dăm cu ochii de monitor, pentru că jocul arată pur și simplu mai bine. Nu este vorba de schimbarea engine-ului grafic, ci de modificarea sa și introducerea unor îmbunătățiri de ultim răcnet. Ce ne facem însă cu eterna problemă a jocurilor Splinter Cell, cea legată de faptul că engine-ul grafic este prea puțin folosit la adevărata sa valoare, mare parte din jocurile precedente petrecând-o în modurile alternative de vizualizare? Asta plus faptul că am căpătat o migrenă groaznică de la luminile din joc văzute pe infraroșu, m-au motivat să trag de bara aia de luminozitate și să mă bucur în sfârșit de lumină în întuneric. Evrika! Orbii văd! The dead walk the earth!

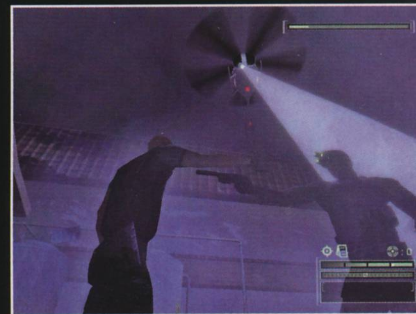
O schimbare ceva mai importantă și oarecum legată de aspectul grafic al jocului este modul în care sunt regizate anumite momente-cheie ale poveștii, simțindu-se aici mâna lui Andy Davis, regizorul unor filme precum The Fugitive, Under Siege sau Collateral Damage. Dar mai multe despre asta în cele ce urmează...

### Cum gâdilă mexicanii sau ce face un spion la bătrânețe

Povestea din Chaos Theory o bănuiți (dacă nu, fuga la începutul review-ului).


Nu te aud... Ai spus ceva?


Trasul de fiare, varianta NSA


Scapă cine poate

Ce nu știți însă este modul în care sunt construite și realizate dialogurile din timpul jocului. Ceea ce probabil nici nu bănuiți este cantitatea de umor cu care veți da nas în nas de-a lungul jocului.

Revenim la Sam Fisher, super-spionul minune. Omul nostru se laudă prin tutoriale că nu face jogging, dar se cațără pe clădiri că deh, un om la vârsta lui trebuie să se mențină în formă. Un om de vârsta lui însă e deja un dinozaur în serviciile secrete americane, iar Sam este înconjurat de câțiva tineri în echipa lui. Care tineri nu pierd nici o ocazie de a-l lua la mișto pe bătrânul nostru spion și mai, mai că îi auzi cum îi recomandă să se retragă la țară și să trăiască o viață pașnică printre găini și vaci. De fapt, mi-am și dat seama urmărindu-l pe Sam de ce omul ăsta trebuie să meargă tot timpul cocoșat. Nu e o chestie de gameplay, așa e omul! Îl doare spatele și cred că are niște cremă contra reumatismului în buzunar, chiar lângă pistol.

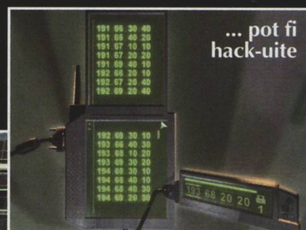
Ce m-a frapat însă pe mine au fost dialogurile pe care le auziți între inamici sau pe care le aveți chiar voi cu respectivii amărâți. Vi se pune la dispoziție o gamă largă de mercenari dubioși, de la mexicani plăpânzi până la japonezi nebuni, unul mai vai de capul lui decât celălalt. Pasiunea unora pentru sistemele avansate de detectare găsite într-o misiune se dovedește a fi exclusiv destinată garajului de acasă și impresionării soției. Gărzile care își aduc aminte de copilărie și de ninja (un fel de cioLAN-i cu arme și armata făcută) și mor de fericire în brațele voastre („Uaaau, un NINJAAAA!!!") nu au cum să vă lase indiferenți. Toate conversațiile purtate între inamici frați cu prostia, replicile pe care le servește Sam Fisher și voice acting-ul, care probabil că e unul dintre cele mai bine realizate pe care am avut ocazia să le aud până acum, transformă Splinter Cell: Chaos Theory într-un joc atât de plin de umor încât șochează. Uite aici satisfacții profesionale. Să mori de râs în misiune, nu alta!

## Feriți-vă de uși!

Sincer, schimbările aduse de Pandora Tomorrow în ceea ce privește gameplay-ul îmi sunt un pic neclare în memorie. Pe scurt, habar nu mai am ce era sau ce nu era în primul Splinter Cell, în al doilea și ce s-a introdus nou în Chaos Theory. Știu însă sigur că s-au adus schimbări mai substanțiale decât cele din Pandora Tomorrow. Așa că vă rog de pe acum să mă scuzați dacă o să mă repet în descrierea câtorva elemente de gameplay din Chaos Theory.

Trebuie să mă declar perfect mulțumit de faptul că Ubisoft a decis să lucreze serios atât la modul de single player, cât și la cel de multiplayer. Așadar, ce avem nou? În primul rând, avem mișcări noi, ceea ce o să îi umple de bucurie pe micii spioni din fiecare dintre noi. Cum poți să rămâi insensibil când vezi cum atârni de o țeavă și îl prinzi de gât pe un nevinovat de sub tine? Hâc! Poc! Jos cu el!

Pe lângă bara din meniu care ne arată cât de vizibil este spionul nostru, avem acum și o bară asemănătoare care se ocupă de sunet. Sunetul din jur și sunetul făcut de Sam. Astfel, fiecare acțiune a noastră produce un oarecare număr de decibeli (putem chiar să fluierăm romantic dacă vrem să atragem niște gărzi curioase), care ne pot trăda poziția. În zonele în care există și zgomot de fond, produs de elementele din decor, crește limita zgomotului pe care îl putem face noi. Așa că în zonele respective putem să ne mișcăm mai repede sau să ne scărpinăm în creștet fără să ne fie frică de repercusiuni.


... pot fi hack-uite

Și dacă ne putem strecura mai repede în spatele inamicilor, trebuie să vă spun că acum avem și câteva mișcări noi prin care îi putem reduce la tăcere pe respectivii. O mică strangulare neletală este oricând binevenită, iar o balustradă din apropiere poate reprezenta motivul perfect pentru realizarea unei cascadorii cu prizonierul nostru.

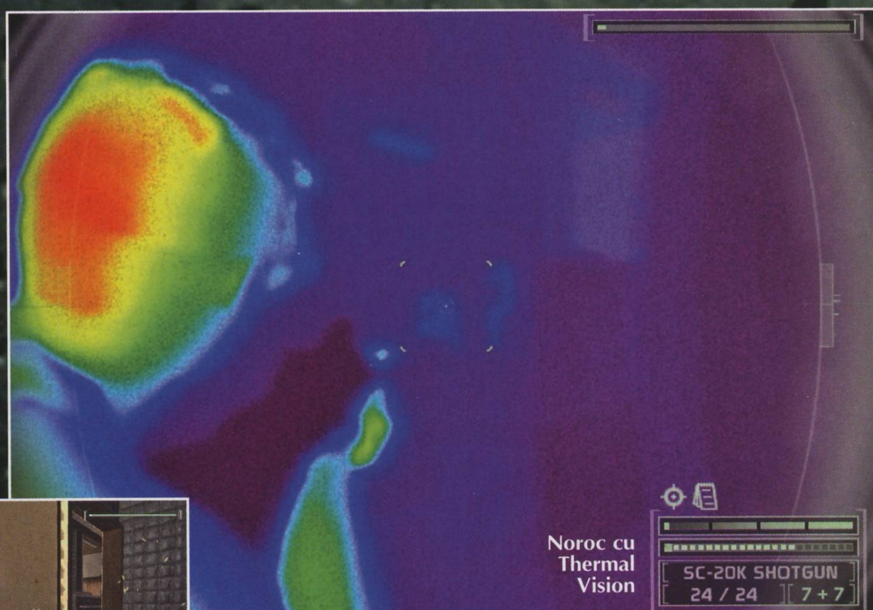
Ușile au acum un rol mai important în joc. Pe lângă faptul că pot fi forțate încuietorile cu cuțitul (o treabă care face zgomot și lasă urme) și că ne putem uita cu cablul optic pe sub ușă, avem acum și două modalități noi de a intra într-o cameră. Putem să deschidem ușa ușor, ușor, fără să fim auziți de inamici sau să-i atragem pe respectivii lângă ușă și să le dăm cu ea în cap. Mișcarea mea preferată! Interesant este că merge și invers, așa că dacă faceți



Calculatoarele...

scandal încercând să deschideți o ușă, s-ar putea să vă treziți cu ea în cap.

Inamicii pot acum să vă vadă reflexia în oglinzi însă, în mod stupid, nu sunt în stare să vă vadă umbra. În rest, AI-ul a fost puternic schimbat, mai ales prin modul în care sunt realizate reacțiile adversarilor. O lumină stinsă le va atrage atenția și îi veți auzi cum se întreabă cine a stins becul. Se vor îndrepta spre întrerupător, iar dacă ați lăsat și o ușă deschisă în apropiere, o dată cu aprinderea luminii îi veți vedea brusc interesați și de respectiva ușă. Pe care o vor cerceta și tot așa... Puteți până la urmă să îi atrageți în felul acesta pe inamici într-o ambuscadă. Una peste alta, adversarii din Chaos Theory se poartă mult, mult mai uman decât ceea ce am văzut până acum, aceasta fiind una dintre cele mai îmbucurătoare noutăți din joc.



Noroc cu Thermal Vision


Cine o fi dincolo de ușă?

Al treilea joc din seria Splinter Cell vine și cu niște arme și gadget-uri noi, dar și cu tipuri noi de adversari, cea mai stresantă fiind probabil nenorocita aia de dronă aeriană care, cum te vede, cum pune mitraliera pe tine.

Jocul este destul de bine structurat din punct de vedere al misiunilor (11 la număr), modul stealth de abordare al acestora fiind mult mai ușor de ales decât în precedentele titluri. Ritmul acțiunii crește vertiginos în ultimele misiuni, devenind poate un pic prea orientat pe action față de restul jocului.

## Și cu alții

Modul multiplayer a fost și el supus unei transformări binevenite. Avem acum două tipuri de joc: Coop sau Versus. Versus este de fapt varianta de multiplayer întâlnită și în Pandora Tomorrow. Ba mai mult de atât, cu același engine grafic! Avem așadar o componentă a multiplayer-ului care folosește o altă versiune a engine-ului decât restul jocului. Straniu? Puțin spus. În rest, au fost adăugate două moduri noi de joc (Story și Disk Hunt) care pun în față aceiași Mercenari vs. Spioni, câteva noi mișcări exclusive pentru Versus, precum și posibilitatea de a distruge elemente din decor, inclusiv pereți. Din păcate, avem aceeași limitare stupidă de jucători, rugile mele dând greș, se pare. Rămâne însă unul dintre cele mai originale și mai interesante moduri de multiplayer pe care le puteți vedea într-un joc action.

Coop-ul este, evident, un mod de joc cooperativ. Luați un prieten și încercați să rezolvați câteva misiuni în doi. Engine-ul grafic este de data aceasta același ca în single player, însă hărțile sunt realizate special pentru acest mod de joc. Dacă la Pandora Tomorrow am fost impresionat de modul de multiplayer (Versus de acum), Chaos Theory m-a dat pe spate cu acest Coop. Modul în care trebuie să abordați misiunile în doi este radical diferit de cel din single player. Cei doi jucători se pot ajuta unul pe altul, ceea ce aduce cu sine câteva mișcări care vor îndeplini visul oricărui amator de filme cu spioni. Coop-ul se poate juca atât în LAN, cât și pe Internet, dar în afară de cazul în care aveți versiunea de Xbox a jocului (și acces la Xbox Live!), vă recomand să vă limitați la jocul în LAN, cu coechipierul lângă voi. Nu de alta, dar modalitățile de comunicare între jucători pe versiunea de PC sunt drastic limitate față de cea de Xbox.

Marea problema a Coop-ului vine sub forma unor bug-uri care reușesc să crash-eze sesiunea de joc când vă este vouă lumea mai dragă. Și se pare că mie îmi este foarte dragă lumea de vreme ce mi se tot întrerupea jocul dintr-un minut într-altul (ceea ce presupunea restartarea jocului, lucru nu foarte rapid). Sper însă că este vorba doar de problemele existente în review copy-ul primit de noi și că în versiunea finală, disponibilă în magazine, lucrul acesta va fi remediat. Dacă nu, scădeți cinci puncte din nota de la Multiplayer.

## Așa haos, să tot fie

Ce să vă mai spun. Jocul m-a luat pe sus și nu m-a lăsat să dorm două nopți. Am visat după aia numai ninja și am fost atent să stau la umbră toată ziua. Este clar cel mai bun joc din seria Splinter Cell, Chaos Theory construind încet, dar sigur, pe succesul primelor două jocuri și venind cu modificări bine gândite exact acolo unde trebuia. Logic ar fi ca un eventual Splinter Cell 4 să aducă și mai multe (și mai radicale, sper) modificări conceptului de joc, ceea ce nu poate decât să mă bucure.

■ Mitza

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory |
| **Gen** | Action/Stealth |
| **Producător** | Ubisoft Montreal |
| **Distribuitor** | Ubisoft |
| **Ofertant** | Ubisoft Romania Tel. 02-569.06.00 |
| **Procesor** | PIV 1,4 GHz |
| **Memorie** | 512 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | minimum 64 MB |
| **ON-LINE** | www.splintercell.com/us/splintercellchaostheory |




| | |
|---|---|
| **Grafică** | 9/10 |
| **Sunet** | 10/10 |
| **Gameplay** | 9/10 |
| **Multiplayer** | 9/10 |
| **Storyline** | 9/10 |
| **Impresie** | 10/10 |

**9,3**

# Darwinia

## Atari Teenage Riot

Fără nici o legătură cu trupa germană care poartă acest nume (Atari Teenage Riot, nu Darwinia), aceste trei cuvinte descriu perfect motivul existenței jocului Darwinia. Probabil screenshot-urile ți-au atras deja atenția și te întrebi dacă ne-am pierdut mințile de îți prezentăm așa ceva și dacă nu cumva te-ai întors în timp, în anii '80. Este evident că Darwinia e un joc al extremelor, adică ori o să-l găsești remarcabil, ori întâlnirea ta cu Darwinia va dura cel mult câteva secunde. Personal, mă regăsesc în prima categorie.

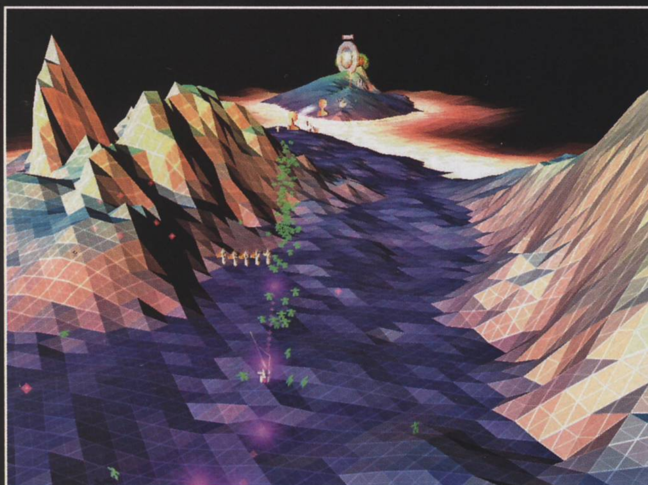
### Setea de cunoaștere

Jocul ne prezintă povestea populației din Darwinia, un univers digital creat de Dr. Sepulveda, un adevărat geniu în ale calculatoarelor. Din păcate, munca de o viață a lui Sepulveda este pe cale să fie distrusă. Dar să îți spun ce s-a întâmplat. Locuitorii Darwiniei s-au gândit, la un moment dat, că a venit momentul în evoluția lor în care să realizeze ceva măreț. S-a votat în unanimitate pentru un fir roșu cu divinitatea, așa că s-au pus pe treabă și într-un final erau gata pentru marele eveniment. Ce au reușit ei de fapt a fost să descarce niște fișiere de pe calculatorul doctorului. După ce au găsit toate detaliile legate de proiectul Darwinia și au realizat că existența lor este una virtuală, probabil că au suferit o depresie, așa că s-au apucat să verifice oferta de Rolex-uri de prin mail-urile primite de creatorul lor. Dezastrul a lovit atunci Darwinia, căci virușii aflați în aceste fișiere au pus stăpânire pe lumea lor. În momentul în care Sepulveda se pregătea să reseteze calculatorul, tu reușești să pătrunzi în Darwinia pentru ca apoi să îi oferi o mână de ajutor, într-o ultimă încercare disperată de a mai salva ceva.

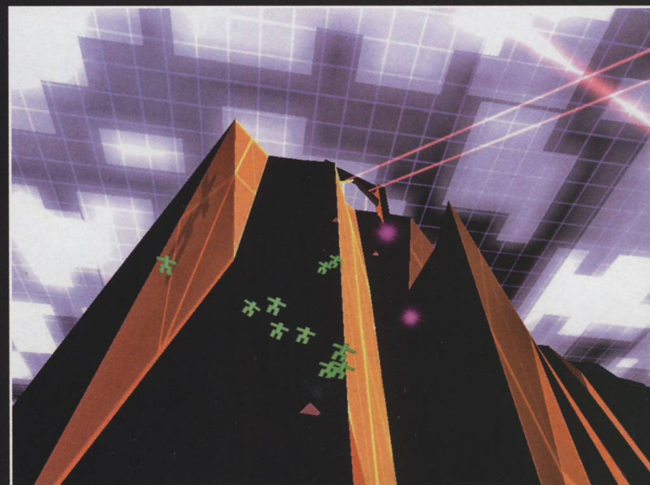
### Să înceapă devirusarea

Prima misiune a jocului are rolul de a te pregăti să devii un adevărat antivirus și să repari răul făcut de nesăbuința darwinienilor. În Darwinia există o singură unitate de luptă pe care o poți controla direct. Aceasta este inițial formată din trei luptători care nu pot fi folosiți separat și care sunt dotați cu lasere. Totodată, va fi arma principală pe parcursul întregului joc. Ulterior, echipa se va mări cu un membru la fiecare upgrade și vor primi și arme secundare. Normal că, o dată cu îmbunătățirea unității de luptă, te vei confrunta cu viruși din ce în ce mai puternici. Darwinienii vor fi înarmați și ei de la un moment dat, dar pe ei nu poți să-i controlezi direct, ci doar prin intermediul unor ofițeri. Aceștia sunt simpli darwinieni pe care îi poți avansa la acest grad printr-o mișcare din maus. Trebuie spus că în Darwinia sunt folosite mișcările din maus (întâlnite și în Black and White) atât pentru crearea de unități, cât și pentru utilizarea rachetelor și a suportului aerian. De aceea acesta din urmă este introdus cam degeaba pentru că, pe lângă steaua pe care trebuie să o descrii pe ecran cu ajutorul mausului, mai trebuie să și semnalizezi locul pe care vrei să-l ataci, cu ajutorul unei grenade fumigene. Până faci tu steluța, până vin ăia cu bombele lor, se face dimineață și virusul te-a păpat deja. Și oricum, dacă tot ai ajuns într-o poziție din care poți arunca grenade către o anumită țintă, mai bine folosești din acelea normale pentru că fac tot atâta damage cât un atac aerian.

Pe lângă unitățile de luptă, o importanță deosebită o au și unitățile tehnice, adică inginerii. Ei sunt buni la toate și au avantajul de a putea fi creați atât în jurul unei locații on-line, cât și al unității de luptă. Un alt aspect important este acela că inginerii nu întâlnesc nici un fel de probleme de deplasare. Sunt singurii care pot trece peste apă și, alături de darwinieni, peste zonele abrupte. Squad-ul (unitatea de luptă) este cea mai dezavantajată din acest punct de vedere. În Darwinia, inginerii se ocupă atât de punerea în funcțiune a clădirilor offline, cât și de colectarea sufletelor folosite la refacerea darwinienilor. Sufletele care apar în urma virușilor distruși sunt transportate de ingineri până la incubatoarele care apoi refac populația din Darwinia. Upgrade-urile făcute inginerilor măresc



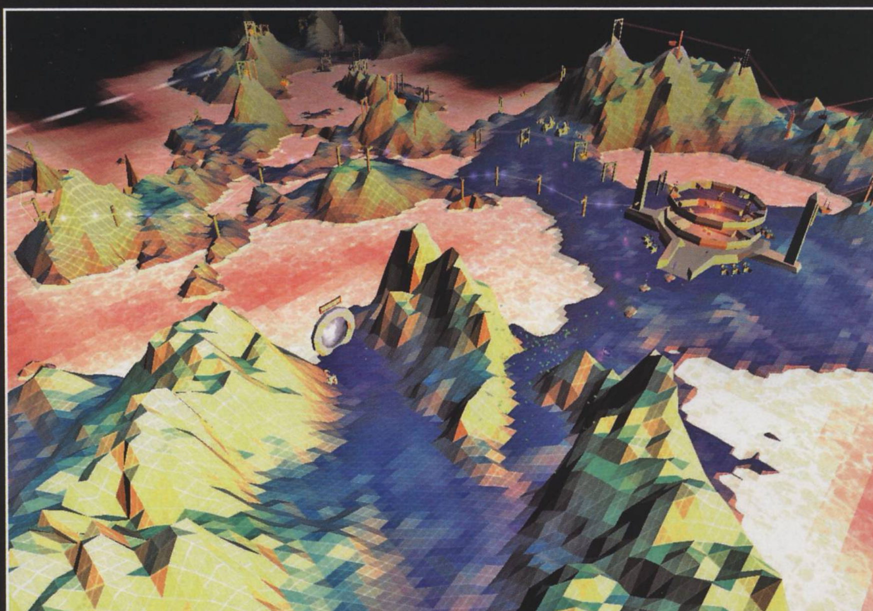
Foarte disciplinați darwinienii ăștia



... se duc unde-i trimiți

numărul de suflete care pot fi transportate odată.

Toate aceste unități nu te costă nimic, însă există o limită (de la trei la cinci) de unități pe care poți să le folosești în același timp. Care-i faza? De câte ori îți creezi o unitate, pornești de fapt un program care rămâne rezident în memorie până când tu sau virusul opriți rularea lui. În joc, în Task Manager apar programele care rulează. Când ai atins numărul de programe admis, nu mai poți să pornești altele, dar nici să promovezi ofițeri. Aici e puțin ciudat, ofițerii nu rămân în memorie, dar trebuie să fie loc în memorie pentru a da comanda. În schimb, la schimbarea armei secundare, o comandă nu rămâne nici ea în memorie, căci nu trebuie să fie loc liber. Trecând peste acest lucru, partea tare este că poți în orice moment să renunți la o unitate pentru a o crea în alt loc. Concluzie... nu strângi resurse, nu pierzi timp cu plimbări pe faleza insulelor din joc și nu construiești clădiri. Tot ce trebuie să faci este să omori viruși, să refaci populația din Darwinia și să o îndrumi cu ajutorul ofițerilor. După cum am spus și mai devreme, ajungi să întâlnești tot felul de viruși din ce în ce mai șmecheri. În unele zone sunt și plante care aruncă regulat cu niște chestii roșii din care ies apoi viruși. Poți să le distrugi sau poți să le folosești în avantajul tău, deoarece sunt o sursă continuă de suflete. Așa că eliberezi traseul din respectiva zonă de viruși ca să nu îți atace inginerii, aduci mai mulți darwinieni (la început poți să-i ajuți și tu) și cu ajutorul ofițerilor realizezi o rută de la incubator spre zona în care lansează plantele chestiile menționate. Astfel se realizează un circuit simplu prin care faci rost de tot mai mulți darwinieni. Pe parcursul celor 11 misiuni îi vei folosi în principal pentru a pune în funcțiune mai multe utilaje, printre care și o fabrică care produce tănculețe.



Nu și-au făcut stadion, e fabrica de arme

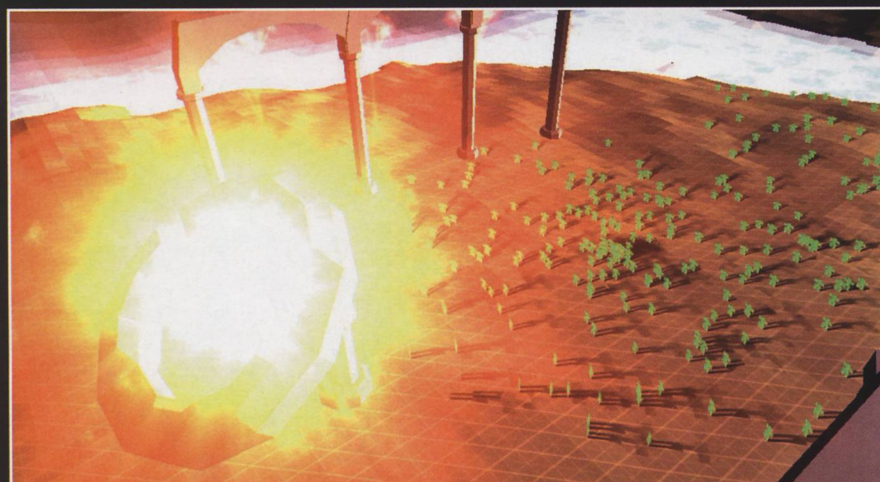


save us

## Se mai poate

Deși ai la dispoziție doar câteva unități, totul este atât de bine gândit încât jocul reușește să te prindă și nu ar fi de mirare să-l joci cap coadă într-o noapte. Grafica și sunetul amintesc de perioada retro a jocurilor video, iar singura problemă a jocului este legată de instabilitate. În rest, ce-ar mai fi de spus, un producător mic, un joc mic (29 MB), dar rezultatul e unul excepțional. Acum de abia aștept să joc demo-ul de Uplink, cealaltă producție Introversion Software.

■ Rzarectha



This is God speaking!

| | |
|---|---|
| Titlu | Darwinia |
| Gen | Strategie |
| Producător | Introversion Software |
| Distribuitor | Introversion Software |
| Procesor | PIII 600 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 16 MB |
| ON-LINE | www.darwinia.co.uk |




| | |
|---|---|
| Grafică | 9/10 |
| Sunet | 8/10 |
| Gameplay | 9/10 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 8/10 |
| Impresie | 9/10 |

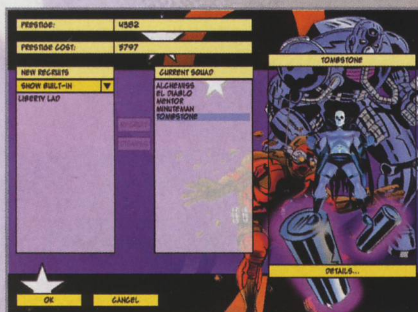
**8,6**

# Freedom Force vs. The Third Reich

## Forza Libertatea!!!!!



Ceea ce mă impresionează mai mult decât laserele ălea din ochii lui Superman e super-curajul super-eroilor din super-benzile desenate. Căci îți trebuie curaj nu glumă să ieși pe stradă purtând o pereche de budigăi înstelați deasupra iegărilor patriotici țesuți de o bunică daltonistă după modelele desenate de un unchi bețiv și discromat. Păi imaginați-vă ce s-ar întâmpla dacă, într-o zi, sub influența celor trei sfertulețe de secărică X consumate sub acoperire la BIRTUȚ (Baza Invizibilă a Răufăcătorilor Tenace din Udriște-Țințărei), m-aș costuma în izmenele de ginerică ale bunicului, peste care mi-aș trage bermudele Tahiti-Bahamas-Coconut câștigate la un barbut de la clopotarul comunei, și aș ieși să împart dreptate țăranilor nevoiași... Aș ajunge de râsul satului. Unde mai puneți că mafia guliilor (dușmanii mei de moarte) s-ar strica de râs și mi-ar asigura un bilet dus către balamuc. Pot face să dispară fără urmă o fleică bine făcută, pot transforma hârtia de 50k în spirt, însă îmi lipsește exact curajul super-eroilor. Așa că nu-mi rămâne decât să apelez la Freedom Force vs. The Third Reich, simulatorul de super-eroi și refugiul tuturor indivizilor ca mine care nu sunt destul de bărbați ca să poarte colanți albaștri. De'acu' înainte voi fi Șperlă Voinicul (un personaj tare drag mie) și, alături de amicii mei din Freedom Force, voi lupta până la moarte pentru propășirea binelui pe acest pământ...



Moarte puterii sau puterea morții

### Achtung, capitalist pig!!

Orice erou respectabil trebuie să aibă un inamic, iar orice inamic care se respectă trebuie să fie comunist sau nazist. Freedom Force respectă regulile nescrise ale oricărui comic book al anilor '70 (când comuniștii și naziștii erau invitați de onoare în coșmarurile oricărui tânăr american) și ne pune (parcă în ciuda titlului) contra unui sovietic mai rău decât Stalin și O-Zone la un loc, pe numele lui conspirativ Nuclear Winter.

Puțin mai încolo, după câteva misiuni, exact când mă întrebam oare cât o să mai căpăcesc comuniști, parcă în ciuda fobiilor tuturor americanilor, intră pe felie Hitler și Reich-ul milenar, o călătorie în timp și efectele neplăcute ale manipulării evenimentelor istorice. Într-un cuvânt, avem în față chiar definiția genului care a influențat generații întregi de tineri cu probleme mari de adaptare. Pentru cei dintre noi care urăsc benzile desenate cu super-eroi (eu fiind unul), Freedom Force este o parodie suculentă ce atacă toate aspectele negative ale genului. Vă amintiți probabil vocile din filmele de propagandă americane? Perfect, pentru că în Freedom Force veți avea parte de ele din abundență, motiv pentru care veți observa un mare 10 în dreptul Sunetului. E foarte greu să reproduci așa ceva și să nu te bufnească instant râsul, de unde și respectul meu față de echipa actorașilor ce a dat din gură pentru încântarea urechii noastre.

Probabil mai țineți minte și construcția întortocheată a frazelor, rezultatul unei minți la fel de întortocheate. Ei bine, vă veți tăvăli pe jos de râs când îl veți auzi vorbind pe Minuteman, un steag american cu picioare. Pentru că mintea unui super-erou lucrează altfel. Unde noi vedem un mugure, Superman vede casa unei omizi iubitoare de libertate care trebuie protejată de pericolul Moscovei, de experimentele genetice ale naziștilor și de hipioții care nu au nici cel mai mic respect pentru statul care se asigură că ei se trezesc în fiecare dimineață într-o țară liberă unde pot fuma în liniște respectivul mugure, departe de pericolul chimicalelor comuniste.

Lista ar putea continua la nesfârșit, însă nu e nici timpul și nici locul pentru o analiză amănunțită a fenomenului. E de ajuns să știți că Freedom Force, la nivel spiritual, oferă fiecăruia exact ce trebuie. Amatorii de benzi desenate vor primi „comix" ca la carte și o poveste mult mai interesantă decât aventurile erotice ale lui Wonder Woman, iar



Tovarășul Nuclear Winter

restul o burtă de râs ca în zilele bune ale lui Mel Brooks.

### Homo Eroicus

La prima vedere, eroii poligonali sunt reproduceri fidele ale rudelor sărace de pe hârtie. Cu o dragoste pentru dreptate care deseori se transformă în manie, grămăjoarele de poligoane texturate par desprinse dintr-un tratat de psihiatrie, dintr-un vechi roman cavaleresc sau dintr-un manual de stereotipuri. Lucru ce în mod sigur va fi pe placul degustătorilor înveterați de Justice League. Însă, dacă nu ne grăbim să terminăm jocul și urmărim atent „filmulețele", observăm că în micii noștri eroi mai există și altceva decât obsesia de a împărți dreptatea, nu contează cui. Și că, ascunse de simbolismul simplist atât de caracteristic benzilor desenate, zac lucruri mult mai profunde. Vom avea parte de replici acide și de schimburi de flori de spirit (ce nu fac cinste unui apărător al dreptății) care lasă să se întrevadă că, sub costumul acela stupid, totuși se află un om aproape normal, cu simpatiile, antipatiile și micile meschinării caracteristice rasei umane. Alchemiss, o „domnișoară" sudistă, și micile ei „hârâieli" cu latino-loverul El Diablo, sunt, poate, cel mai grăitor exemplu. Iar pentru a da mai multă adâncime poveștii și pentru a crea o legătură mai profundă între jucător și chichireaza aia colorată de pe monitor, sunt introduse biografiile personajelor, ce sunt prezentate (nu fără sarcasmul subtil ce caracterizează întregul joc) sub forma unor mini-comic-books.

### Elementul X

La începutul jocului suntem informați că, în urma consumului excesiv de Element X, un om normal poate deveni eroul comunității. Dacă înlocuim „om" cu „Freedom Force vs. The Third Reich" și „X" cu RPG, vom avea o explicație foarte plauzibilă la știrea „Bioware recomandă Freedom Force" apărută cu puțin timp în urmă. Pentru că feromonul ce m-a atras spre FF este exact elementul RPG. Fiecare erou capătă experiență, denumită „prestigiu" în limbaj super-eroic, iar din când în când, între misiuni, pe baza prestigiului obținut căsăpind




Mă faci pe mine Untermensch?

răufăcători, își va îmbunătăți puterile deja existente sau va primi altele noi, bașca niște rezistențe în plus. Și lucrurile nu se opresc aici. Elementul RPG s-a revărsat și asupra luptei. Nedorind să-și transforme jocul într-un action haotic, Irrational Games a proiectat un sistem de combat asemănător celui din Neverwinter Nights. Dacă vi se pare că totul se întâmplă prea repede, există pauza, în timpul căreia puteți da ordine echipei formate din patru eroi. Interesant e că, atunci când doriți să selectați mai multe personaje, pauza își intră automat în drepturi și se elimină astfel timpul pierdut încercând să puneți gheara pe eroii răspândiți în cele patru colțuri ale monitorului. AI-ul dă și el o mână de ajutor (deși rar, ce-i drept, mai dă și rateuri) la senzația de ordine și disciplină ce planează deasupra lui FF.

### Luminițe mii și culori zbanghii

O altă caracteristică a unui super-erou e lipsa de respect pentru bunul gust, lucru ce se reflectă în paleta de culori aleasă de respectivul discromat pentru super-costumul său. Ele, culorile, sunt frumoase, săracele, dar alăturarea lor lasă de dorit. Aș fi respins orice alt joc colorat în asemenea hal, dar având în vedere subiectul, alegerea culorilor mi se pare aproape perfectă. Colorații eroi 3D se încadrează perfect în peisajul la fel de sulemenit și 3D. Și fiindcă un super-erou cu super-bicepși nu se simte bine până nu-i bate pe răufăcători la cap cu semaforul, obiectele din decor pot fi aruncate după bunul plac al Samsonului în stânga și-n dreapta. De preferat e să le aruncați în inamic, dar dacă nu vă ajută ținta... asta e. Rezultatul aterizării unui butoiaș cu benzină este o explozie frumos colorată și, dacă bomba artizanală a aterizat din greșeală peste un bloc... asta e... țineți minte Syndicate Wars, nu? Jocul unde puteai să nivelezi un cartier întreg, pentru cei mai tineri. Într-un cuvânt, motorașul grafic dă mână liberă micului piroman demolator care zace în fiecare dintre noi. Și o face în stil grande, dacă mi-e permis să mă exprim așa...

### The Unbreakable?

Până la urmă, Willis l-a bătut pe nenea cel rău și i-a salvat iar pe toți. Oare FF, prezentat până acum ca un erou pozitiv foarte forțos, e în stare să ne salveze pe toți de plictiseală? E timpul să vedem cu cine se luptă. Păi principalul inamic este lipsa flagrantă a unui minimap. La început nu există



Ai dat-o de gard!

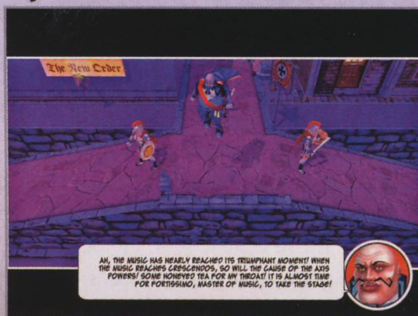


probleme prea mari, dar pe măsură ce înaintați și dați de niveluri din ce în ce mai întinse, îi veți simți lipsa mult de tot. Un alt impediment ar putea fi culorile zbanghii care vă asaltează ochii, dar asta e o chestie de gust. Mie personal simțurile mi-au fost asaltate puțin de paleta de culori folosită, dar am trecut peste destul de ușor. S-ar mai fi putut lucra puțin și la cameră, la viteza de scrolling sau la situațiile de genul „omul care aproape trece prin zid" (la început am crezut că e din cauza super-puterilor, dar mai încolo s-a dovedit a fi bug :)), dar probabil




**Parlevu fransei?**

oamenii s-au gândit că asemenea amănunte minore nu ne vor goni. Și au avut dreptate. Inamicii din interior sunt atât de slabi, încât nu constituie o problemă reală pentru super-jocul nostru.



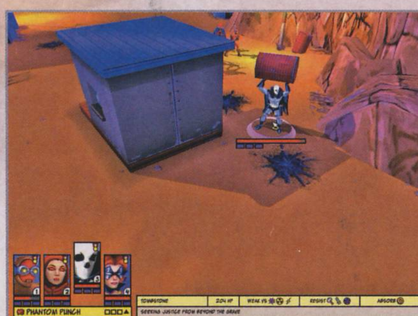

**Nu se termină până nu cântă grasul**

## And once again, the daaay is saaaved...

Repet, nu sunt un admirator înrăit al benzilor desenate cu indivizi îmbrăcați parcă pentru Mardi Gras, sunt mai degrabă un mâncător de Rahan (go figure). Adică individul ăla era într-adevăr liber. Nu-l bătea nimeni la cap să facă dreptate de nebun prin junglă, umbla teleleu măciucă prin

ak dance iarnă ploaie struţi economie arhitectură capitalism democraţie medicină cartografie castane
nţi ţări pomi parfumuri covoare vulcani culori brief cultură iubire cunoaătere clonare site-uri ceasuri destine
inţe întâlniri emancipare emisiuni prezentatori râuri dulciuri muzee expoziţii primăvară istorie contabilitate
DJ-i muzică gelozie glorie premii idile aventuri independenţă îndrăzneală creme jucării libertate trenuri
ătorie olimpiade orchestre patine scurtături parodii parchet design patriotism părinţi bunici vizite sâmbătă
grese pudre psihologie răsărituri pauze recunoştinţă ajutor regi impozite renaştere romantism samba
mpiri siguranţă sportivitate fair play staruri concerte condimente tablouri tradiţionalism tratative turism
re ticuri libertate rouă mesaje cluburi licenţe înţelegere îmbrăcăminte accesorii încălţăminte modă timbre
ceri atletism echitaţie horoscop fotbal domino afaceri alpinism mâncare alune shopping nuvele ambarcaţiuni
anţe timp liber mobilă copii căţei legume fructe amici relaţii teatru pisici simpatii cosmetice politică arbori
astre chimie motoare calculatoare reţele tehnologie aviaţie civilizaţii fructe ciocolată magazine biberoane
izori biologie scenarişti advertising şah break dance iarnă ploaie struţi economie arhitectură capitalism
ătorii cereale ceremonii chitarişti oraşe munţi ţări pomi parfumuri covoare vulcani culori brief cultură iubire
tine deserturi electricitate facturi logo-uri şedinţe întâlniri emancipare emisiuni prezentatori râuri dulciuri
tezii profesii fotografie fiscalitate ziare fiţe VJ muzică gelozie glorie premii idile aventuri independenţă
şini vapoare munte mare mediu căsătorie olimpiade orchestre patine scurtături parodii parchet design
receri pictori artă politeţe ţesături progrese pudre psihologie răsărituri pauze recunoştinţă ajutor regi impozite
tămână scuba diving talente sculpturi scumpiri siguranţă sportivitate fair play staruri concerte condimente
anism univers voievozi mituri vecini profesori soare ticuri libertate rouă mesaje cluburi licenţe înţelegere
ore cărţi filme actori flori psihologie vreme afaceri atletism echitaţie horoscop fotbal domino afaceri alpinism
oarcaţiuni examene animale călătorii amintiri vacanţe timp liber mobilă copii caţei legume fructe amici relaţii
ori viitor matematică fermoare fizică arome azi astre chimie motoare calculatoare reţele tehnologie aviaţie
eroane orare răcoritoare fitness biblioteci scriitori regizori biologie scenarişti advertising şah break dance
italism democraţie medicină cartografie castane călătorii cereale ceremonii chitarişti oraşe munţi ţări pomi
ură iubire cunoaştere clonare site-uri ceasuri destine deserturi electricitate facturi logo-uri şedinţe întâlniri
ciuri muzee expoziţii primăvară istorie contabilitate fantezii profesii fotografie fiscalitate ziare fiţe DJ muzică
ependenţă îndrăzneală creme jucării libertate trenuri maşini vapoare munte mare mediu căsătorie olimpiade
chet design patriotism părinţi bunici vizite sâmbătă petreceri pictori artă politeţe ţesături progrese pudre
or regi impozite renaştere romantism samba săptămână scuba diving talente sculpturi scumpiri siguranţă
dimente tablouri tradiţionalism tratative turism umanism univers voievozi mituri vecini profesori soare ticuri
legere îmbrăcăminte accesorii încălţăminte modă timbre cărţi filme actori flori psihologie vreme afaceri
ceri alpinism mâncare alune shopping nuvele ambarcaţiuni examene animale călătorii amintiri vacanţe timp
ci relaţii teatru pisici simpatii cosmetice politică arbori viitor matematică fermoare fizică arome azi astre
ologie aviaţie civilizaţii fructe ciocolată magazine biberoane orare răcoritoare fitness biblioteci scriitori
ceri alpinism mâncare alune shopping nuvele ambarcaţiuni examene animale călătorii amintiri vacanţe timp




Un nou tip de volei

pădure cu un cuțit legat de gât, iar singurii lui inamici erau lighioanele care voiau să-l mănânce. Freedom Force și zecile de eroi ce-l bântuie nu mi-au schimbat părerea despre fenomen, însă m-au făcut să râd cum n-am mai râs de la Monkey Island încoace, într-un moment în care credeam că umorul a plecat la pescuit pe apa Sâmbetei. Bioware l-a recomandat, acum e rândul nostru. Deci, LEVEL recomandă Freedom Force vs. The Third Reich.

Și, ca o mică mențiune, FFvTR este realizat în întregime de Irrational Games, cei care au dat naștere lui System Shock 2. Asta e pentru cazul în care credeți că v-am aburit cu privire la calitățile lui Freedom Force. Ce naște din Irrational Games, gameri mănâncă, ascultați-mă pe mine... The Unbreakaaaable!!!!

■ cioLAN

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Freedom Force vs. The Third Reich |
| **Gen** | Action/RPG |
| **Producător** | Irrational Games |
| **Distribuitor** | Irrational Games/ VU Games |
| **Ofertant** | Best Distribution Tel.: 021-345.55.05 |
| **Procesor** | PIII 1 GHz |
| **Memorie** | 256 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | minimum 64 MB |
| **ON-LINE** | www.freedomfans.com/ffvttr |




| | |
|---|---|
| **Grafică** | **9/10** |
| **Sunet** | **10/10** |
| **Gameplay** | **9/10** |
| **Multiplayer** | **9/10** |
| **Storyline** | **9/10** |
| **Impresie** | **9/10** |

**9,1**

# Star Wars: Republic Commando

## Cavalerii Jedi pot ieşi liniştiţi la pensie

N-am fost și nu voi fi niciodată un fan al universului Star Wars. O fi el mare brânză pentru unii, dar când vine vorba de jocuri, te poți aștepta la orice din partea lui nenea Lucas, majoritatea fiind catalogate drept proaste sau mediocre, în timp ce jocurile cu adevărat bune pot fi numărate pe degetele de la mâna stângă. Nici măcar primele episoade ale seriei nu m-au încălzit prea mult. Din fericire pentru noi, Lucas s-a abținut în ultima vreme și a lăsat-o mai moale cu producția de jocuri în propriile uzine, lăsându-i și pe alții să-și încerce mâna. Și bine a făcut. Năzdrăvanii de la Pandemic Studios au reușit să-și spele rușinea, după semi-eșecul Clone Wars, cu excelentul Star Wars: Battlefront, iar cei de la Bioware și Obsidian li s-au alăturat cu seria Knights of the Old Republic, ce s-a bucurat de un succes uriaș în rândul criticilor de specialitate și al amatorilor de săbiuțe Jedi. Dar iată că Lucas a hotărât să pună capăt perioadei de abstinență și ne-a lovit cu o nouă jucărie, Star Wars: Republic Commando, un FPS în care Cavalerii Jedi sunt pe nicăieri.



Vino, măi, jos că nu-ți fac nimic

### Noi, clonele

Să zburzi în pielea unui cavaler Jedi și să-ți vânturi săbiuța verde pe deasupra capului împărțind lovituri în stânga și-n dreapta este visul oricărui fan al universului Star Wars. Eu nu mă număr printre ei, deși m-am distrat de minune zburând căpățâni imperialiste în Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast și Jedi Academy. Nu, neică. Mie să-mi pui un pușcoci în brațe, un lansator de rachete în spinare, câteva grenade la centură și să-mi dai niscaiva lighioane să trec prin ele ca prin brânză. Nu știu cum se face că 'nea Lucas m-a auzit, d-acolo din palatul lui de cleștar, și m-a fericit cu o minunăție de joc ca să mă sature. În ciuda îndoielii ce m-a cuprins în clipa în care am terminat varianta demo a lui Republic Commando, produsul finit a reușit să se ridice la înălțimea așteptărilor și uneori chiar să le depășească, noua jucărie dovedindu-se a fi un FPS a cărui atmosferă întunecată și acțiune furibundă nu m-au lăsat să-mi trag sufletul nici o clipă și datorită cărora cu greu mi-am dezlipit ochii de sticla monitorului. Dacă până acum am avut ocazia să mă identific cu tot felul de personaje, fiecare dintre ele cu o personalitate oarecum bine conturată, ei bine, iată că de data asta m-am trezit în bocancii unui simplu soldat. Măi să fie... Nu sunt nici Skywalker, nici Obi-Wan. Sunt... o clonă! Din fericire pentru mine, nu sunt „doar" o clonă, ci comandantul unei unități de elită a Republicii, în stare să facă față unor provocări la vederea cărora până și un

cavaler Jedi ar face cale-ntoarsă. Un soldat perfect, crescut și educat în spiritul războiului, pe care Republica, după ce i-a încredințat în subordine trei camarazi de nădejde înarmați până-n dinți, l-a expediat dintr-un șut în spatele liniilor inamice. Împreună, noi suntem Delta Squad...

### ... iar aceasta este povestea noastră

Jocul este împărțit în trei părți nici prea mari și nici prea late. În prima fază, Delta Squad este expediată pe Geonosis, în perioada de timp din și de după Episodul II, pe fondul luptelor crâncene ce se dau între forțele Republicii și ale Separatiștilor pentru controlul nisipoasei planete. Urmează incursiunea pe o navă „fantomă" a Republicii pentru

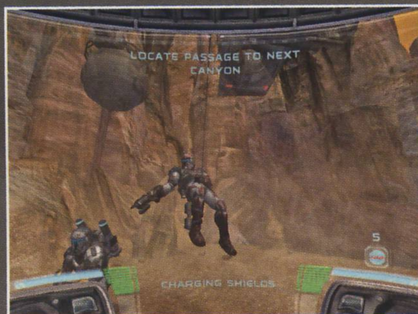


**M-ajută careva sau pot să trag un pui de somn?**

a o curăța de reptilienii (sau Trando-shan-ieni, cum vreți voi să le ziceți) ce au pus stăpânire pe ea și care se dovedesc a fi mână în mână cu gunoaiele de pe Geonosis și cu Federația cu gânduri separatiste. În final, neînfricatul comando debarcă pe planeta Kashyyyk, casa rasei Wookiee, pentru a contribui la eliberarea giganților băștinași de sub jugul invadatorilor reptilieni, acest ultim capitol având, cel puțin la prima vedere, legătură cu Episodul III al seriei Star Wars. Astfel, pe parcursul unor misiuni teribil de liniare, din copac în copac, de pe un culoar pe altul și din hangar în hangar, Delta Squad ajunge într-un final să-și atingă obiectivul. Surprinzător, tocmai când mi-era lumea mai dragă, filmul s-a rupt brusc și m-am trezit cu un final în coadă de pește de toată frumusețea, plus una bucată camarad de arme lipsă. Trăiască Republica!

### Atacul clonelor

În termeni de gameplay, Republic Commando se aseamănă foarte mult cu Rainbow Six, jocul reușind să îmbine excelent elementele squad-based cu cele ale unui FPS clasic. Unde mai pui că AI-ul coechipierilor, foarte realist de altfel, este și el la înălțime, camarazii răspunzând cu promptitudine celor patru comenzi de bază pe care le aveți la dispoziție. De cele mai multe ori însă, tot ce aveți de făcut este să le indicați un loc ferit din care să execute foc de acoperire sau să acționeze în



**Șefu', spune-i să mă dea jos că amețesc!**

funcție de situație. Le arătați ușa, ei o vor arunca imediat în aer, iar dacă le indicați un adversar, se vor da de ceasul morții ca să-l elimine. AI-ul coechipierilor nu este însă perfect. Se poate întâmpla să vă treziți cu un camarad pe propria direcție de tragere și să îl eliminați astfel în doi timpi și trei mișcări. Partea bună este că în astfel de situații camarazii pot fi readuși pe linia de plutire cu ajutorul unui dispozitiv special creat în acest scop, aceștia având posibilitatea chiar să se vindece singuri sau unul pe altul în toiul luptei. Interesant este că astfel nu prea mai aveți ocazia „să dați colțul", acțiunea continuând chiar dacă sunteți răpuși, membrii echipei sărindu-vă imediat în ajutor cu puțină „sănătate, că-i mai bună decât toate" în cel mai pur spirit camaraderesc, pentru a vă oferi șansa să continuați măcelul de unde l-ați lăsat. AI-ul inamic nu este nici el mai prejos, contribuind substanțial la creșterea în intensitate a luptelor furibunde de care veți avea parte pe parcursul jocului, iar ca divertisment, o parte dintre adversari cad la datorie în moduri extrem de amuzante. De exemplu, în clipa în care unui soldat reptilian îi explodează jetpack-ul din spate, acesta se transformă într-o veritabilă rachetă și o ia razna printre crengile copacilor, iar dacă un droid își pierde țeasta, îl veți putea admira trăgând bezmetic câteva focuri aiurea înainte să-și dea obștescul sfârșit, dar nu înainte să execute câteva piruete anemice. Pentru a le veni de hac, aveți la dispoziție un arsenal destul


**E rândul tău să spargi ușa**

de bogat, o parte dintre arme fiind cu adevărat unice datorită designului extrem de inventiv.

### E tare!

Republic Commando vine și cu o grafică ce vă ia ochii, engine-ul Unreal, puternic îmbunătățit și dopat cu ce e mai bun în materie de efecte speciale, descurcându-se de minune, ajutat fiind și de level designul minuțios realizat. Coloana sonoră este, de asemenea, excelentă, iar voice acting-ul profesionist realizat, dialogurile dintre membrii comandoului și remarcile uneori amuzante ale acestora dezvăluind personalități distincte. În schimb, multiplayerul este cam sărac, jocul oferind doar trei moduri de joc: Death Match, CTF și Assault. Un joc destul de scurt, cu „ceva" bug-uri și extrem de liniar, dar care recuperează printr-un gameplay alert și o atmosferă excelentă cu care puține FPS-uri se pot lăuda. Nu cumva să-l ratați!

■ KIMO

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Star Wars: Republic Commando |
| **Gen** | FPS |
| **Producător** | Lucas Arts |
| **Distribuitor** | Lucas Arts |
| **Ofertant** | Best Distribution Tel. 021-345.55.05 |
| **Procesor** | PIII 1 GHz |
| **Memorie** | 256 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | minimum 64 MB |
| **ON-LINE** | www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/ |




| | |
|---|---|
| **Grafică** | 9/10 |
| **Sunet** | 10/10 |
| **Gameplay** | 9/10 |
| **Multiplayer** | 8/10 |
| **Storyline** | 8/10 |
| **Impresie** | 9/10 |

**8,8**




# Syberia

## Benoit Sokal

## Ridică-te și umblă!

Genul adventure era în moarte clinică. Ultima sa zvâcnire, mai mult decât notabilă, fusese apariția memorabilului The Longest Journey. De la acesta încoace, peste genul de aventură/quest s-a așternut un canci relativ, netulburat decât de tresăriri interesante, dar ușor dezamăgitoare, constând în sequel-uri ale unor titluri de oarecare renume sau de perlișoare scăpate în industria de gen, precum Post Mortem. Am lăsat aici deoparte seria Myst, care este un gen în sine ce se autoîntreține precum un perpetuum mobile alimentat cu ceață – bravo lor, fanilor!

Era să ne cufundăm în uitarea de adventure, amuzați crâncen numai de ciudatul Stupid Invaders, o probă de umor psihotic dusă la extremele Universului cunoscut de oricine, numai de oamenii normali la cap, nu. Era să tragem cu nesaț pe nări storyline-urile subțirele ale cine știe căror titluri de strategie sau de pac-pac, căutând în ele acel fior de poveste pe care numai un adventure bine făcut ni-l poate insinua pe șira spinării. Era să facem ciuperci în pălmile asudate în care sabia devenea tot mai grea de sângele dușmanilor – dar RPG-ul nu este adventure, decât în momentele de la crucea veacului când vârfurile munților de bani din industria jocului încetează a se mai bate în capete și apare un Anachronox. După care se dă faliment...

### Atunci a apărut Syberia

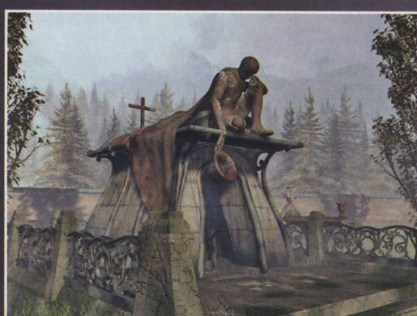
Benoit Sokal era deja cunoscut ca omul din spatele unui adventure rămas clasic: Amerzone. Artist în toată puterea cuvântului, atât în ce privește grafica (domeniu în care pune mâna și desenează), cât și în arta povestitului, Benoit Sokal și-a arătat de la început abilitatea de a insinua treptat în lumea reală elementele unei fantezii originale, despre care se poate spune că are două calități esențiale – este credibilă și sensibilă. Dovedindu-se de la primul său joc un „inoculator" de enclave imaginare în realitatea de zi cu zi, Sokal își confirmă în Syberia geniul de constructor al unor tărâmuri îndepărtate, uitate de timp sau evitate de bunul simț științific. Dar acestea sunt tărâmurile către care inima oricărui om îndreaptă măcar o dată în viață acea aspirație nestăpânită, pe care noi, românii, suntem norocoși că am înțeles-o și i-am dat un nume numai al ei: „dor".

Căci ce altceva te poate împinge să schimbi radical ceva în viața ta, atunci când afli despre posibila existență a cailor verzi și începi să cauți dovezi ale acesteia, când descoperi că trebuie să-i cauți pe pereți, dar nu pe orice pereți, ci pe unii foarte îndepărtați, despre care nici nu se știe încotro se află, și când te hotărăști să pornești în această direcție extrem de precisă ce călăuzește personajul oricărei queste adevărate? Ce altceva decât un distilat de curiozitate trecut prin filtrul nostalgiei și compasiunii te poate împinge la asemenea prostii? „Syberia" este istoria trecerii unui om de la curiozitate la dor.

### Walker, Oscar și cu Hans

Știu că vorbele mele pot părea exagerate. Cred că, citind aceste rânduri, Mitza se va lua cu mâinile de căști și va


Mamutul vine sculptând


Tristae sunt


Kate, frig și artă grafică

spune: „Damn it, este revistă de jocuri, Marius, nu caietul tău personal de maculatură sentimentală!". Dar simt că le sunt dator ființelor din Syberia, atât de vii, le sunt dator să exprim fără rețineri ceea ce am simțit participând alături de ele la una dintre cele mai frumoase aventuri făcute vreodată pentru calculator. Iar asta pentru că, așa cum numai adventure-uri din vechime o reușeau (iar Grim Fandango cred că este cel mai recent până la Syberia), în jocul de luna asta veți descoperi cât de bine îi sunt construite personajele. Da, da, nici chiar The Longest Journey nu are personaje conturate atât de minuțios, dar totodată atât de subtil, încet, treptat, cu blândețe, fără a deranja prin tușe groase de film american desenul delicat al câtorva dintre caracterele centrale povestirii.

Inițial, chiar mă speriasem văzând care este premiza epică a jocului. O tânără avocată, Kate Walker, este trimisă într-un orășel elvețian de către biroul său de avocatură de la New York, ca să încheie o tranzacție prin care un trust american producător de jucării ar urma să achiziționeze ceea ce pare inițial să fie o fabrică tradițională de păpuși. Aha, mi-am zis, e clar, smintită de precizia de picătură chinezească a ceasurilor elvețiene, Kate Walker se va îndrăgosti de un imigrant de culoare care îi va dezvălui tainele dezfrigidizării în 20 ședințe a câte 20 de minute de șamanism african. Și astfel, domnișoara care până atunci devenise o Syberie înghețată din cauza fast-ului, care la americani nu este numai la food, ci și la alte fiuri, urma să se topească sub soarele înțelegerii că sălbaticul ei partener este de fapt un om bun, poate cam simpluț, dar ale lui sunt adevăratele căi pe care Umanitatea trebuie să pășească pentru a salva balenele de harpon, haleala de „E"-uri și dragostea de „F"-uri. Ain't that cute? But it's wrooong!!

În realitate, povestea și personajele din Syberia sunt de-a dreptul stranii, iar umorul automaton care îi este însoțitor eroinei acestui joc aduce grăuntele de sare necesar în momentele în care înaltele sentimente trag să se zaharisească.

## vs. Telenovelas

Și, până la urmă, m-am întrebat, care este șperla? Ce face diferența între o telenovelă lacrimogenă obișnuită și un joc în care, pe alocuri, ți se cam înmoaie inima și ți se aburesc ocularele? Păi, în primul rând, telenovela este extrem de violentă. Nu știu cum dracu se face că persoanele dispuse să verse gospodărește lacrimi în fața expunerii TV a celor mai alese sentimente și calități omenești, se uită, de fapt, la cele mai violente producții – nu horror, nu thriller, ci telenovele. Acolo totul este ca un Hollywood mexican, în care și când se omoară, și când se pupă, personajele nu-și scot din fund chilli-ul înfipt până la faringe. Najpa, frate.

Syberia este un joc blând, complet nonviolent. Deși populat și de personaje puternice, atinse de obsesii și frustrări, Syberia este zgârcit cu sângele și morțile, beneficiind în schimb de câteva caractere luminoase, care o călăuzesc pe Kate în drumul său inițiatic prin cenușa imperiului fost sovietic.

E drept, ca și în telenovele, muzica este un important mijloc prin care Syberia îți ajunge la suflet. Dar dacă în telenovele chiar și cele mai alese sentimente sunt răgite cu ochii scoși din orbite de către un solist care se PErPElește de amor, în Syberia fundalul sonor este la fel de fin precum istoria pe care o întregește. Decantată prin câteva transpoziții din melodia populară rusească „Mesteacănul", tema muzicală principală din Syberia este delicată, blândă, alinătoare. Și singurul moment în care intensitatea muzicii crește este cel al finalului.

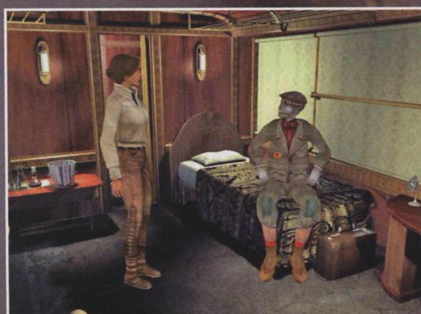
Adevărul e că, cel puțin pentru mine, marea majoritate covârșitoare a finalurilor de jocuri sunt cam răsuflate, ca sticlele de apă minerală lăsate fără dop. Adică, după ce se chinuiesc un joc întreg să facă și să dreagă, uneori cu mijloace de grafică, gameplay și story impresionante, producătorii par să-și piardă suflul și bugetul de inspirație și trântesc un final sec, tâmp, de doi lei vechi. Nu ați observat asta?

Nici Syberia nu vă va uimi cu cine știe ce invenție epică la sfârșit („iar criminalul este... căciula!"). Ba, chiar, finalul este aproape previzibil, tot jocul îl pregătește. Dar o face atât de frumos, tensiunea identificării cu personajul principal și cu schimbarea ce se produce treptat în acesta se acumulează atât de subtil încât te trezești prins, fezandat și încălzit pentru orice ți s-ar servi la sfârșit, cu atât mai mult cu cât lăutarii zic duios în fundal.

Poate că Syberia nu este un adventure, ci o telenovelă digitală cu obraz mai fin, cine știe. Dar dacă telenovela este un imn violent dedicat Naturii reproducătoare, Syberia este un cânt ușor copilăresc despre natura umană creatoare. Și arătați-mi mie telenovela aia în care se fac aluzii la compozitori ruși sau la romanul „Deșertul tătarilor" al lui Dino Buzzati... Mulțam fain, nea Sokale, și la mai mare! Mitza, când băgăm Syberia 2, că lăsăm oamenii tânjind după continuare?...

■ **Marius Ghinea**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Syberia |
| **Gen** | Adventure |
| **Producător** | Benoit Sokal/Microids |
| **Distribuitor** | Microids |
| **Ofertant** | LEVEL |
| **Procesor** | PIII 500 |
| **Memorie** | 64 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | minimum 16MB |
| **ON-LINE** | www.microids.com/game.aspx?id=30 |



**„Nu sunt un robot, sunt un automaton!"**




# Mercenaries

## Banu-i ochiul mercenarului

Venit parcă de nicăieri, acest Mercenaries este, îți spun de la început, o surpriză foarte plăcută oferită de cei de la LucasArts. Jocul este făcut, într-adevăr, după rețeta de succes lansată de GTA, însă e îmbrăcat în haine militare și are în dotare armament greu care poate să satisfacă până și gusturile unui general texan.

### 1 Song = 100 000 000 $

În Mercenaries producătorii ne prezintă, de fapt, un posibil viitor dacă e să ne uităm peste declarațiile primului clovn al planetei, care vede o axă a răului formată din Coreea de Nord – Iran – Irak și probabil se pregătește să deschidă noi teatre de război. Obiectivul suprem al jocului este însă suta de milioane de dolari oferită recompensă pe capul generalului Song care, după ce l-a trimis pe taică-su' printre cei drepți, a izolat Coreea de Nord de restul lumii și a transformat-o într-o adevărată amenințare pentru restul planetei. Panicați de potențialul nuclear cu care se joacă Song, liderii din întreaga lume prezintă lista cu oamenii generalului sub forma unui pachet de cărți de joc, cu Song pe post de as de pică. Și uite așa, cu gândul la suta de milioane, ajungi și tu (un simplu mercenar care din întâmplare vorbește și coreeană, rusă sau chineză) în mijlocul acțiunii, pregătit să treci peste orice și oricine pentru a pune mâna pe Song.

### Rușii, netul și comerțul

Totul începe cu munca de jos însă. Pentru a primi permisiunea de a merge după unul dintre cei patru ași ai răului, trebuie mai întâi să capturezi mai multe cărți de culoarea respectivă. Însă și pentru acestea ai nevoie de informații legate de zona în care se află, pe care le primești după fiecare din treburile, murdare în general, pe care le rezolvi pentru una dintre cele patru facțiuni. Pe lângă informații, pentru o misiune dusă cu bine până la capăt mai primești și o sumă fixă de bani, plus un bonus în eventualitatea în care reușești să rezolvi și obiectivele secundare. Misiunile sunt specifice unui joc de război și în general finalizarea lor implică un număr


Coreea, vânt puternic.


Roșu de camuflaj

considerabil de explozii. În total, în joc sunt cinci facțiuni (Aliații, Coreea de Sud, China, mafia rusească și Coreea de Nord), iar în afară de Coreea de Nord vei colabora cu toate celelalte patru. Relațiile în care te afli cu fiecare facțiune se pot deteriora în situația în care ei consideră că acțiunile tale au fost ostile. PDA-ul pe care îl primești la început, printre alte funcții, îți indică facțiunile care te consideră prieten, inamic sau persoană neutră cauzei lor. E de preferat să păstrezi relații bune cu cei patru furnizori de misiuni, dar dacă totuși reușești să le atragi mânia, nu te îngrijora prea tare. Fiind oameni înțelegători, pentru o mică atenție din partea ta (100K $), sunt dispuși să lase trecutul deoparte și să reia colaborarea cu tine.

Ceva mărunțiș se mai scoate din mașinile vândute rușilor, dar și pentru statuile și stațiile de ascultare distruse sau pentru obiecte de trezorerie sau planuri ale armelor de distrugere pe care le găsești din loc în loc. Banii agonisiți cu sudoarea frunții se duc pe tot felul de lucruri necesare oricărui mercenar care se respectă: armament,


Cine n-are bilet, mâna sus!



Cover me!

vehicule sau suportul aerian de care vei avea nevoie în unele situații. Însă banii nu rezolvă totul în Mercenaries. Pentru a putea efectua o comandă trebuie să te afli într-o zonă în care semnalul nu este bruiat și în care PDA-ul se poate conecta la site-ul mafiei rusești. Rușii, asemenea ție, s-au înființat în zonă pentru a exploata potențialul extraordinar al acestui conflict și pentru a strânge un ban cinstit pentru vremuri negre. Așa că trebuie să ai grijă în ce relații ești cu ei, deoarece o dată ce ai ieșit din grațiile lor, poți să uiți de user și pass pentru site-ul www.menace.ru și implicit de impresionanta lor ofertă de tehnică militară. Putem să trimitem pe capul inamicilor mici surprize cum ar fi Cluster Bombs, Bunker Busters sau Surgical Strikes. Fiecare din aceste atacuri are caracteristicile sale, care le recomandă pentru situații diferite. De asemenea, pentru a indica locul în care vrei să lovești se folosesc mai multe metode, în funcție de metoda de atac aleasă. Semnalizarea se face cu ajutorul grenadelor fumigene, al laserului sau al satelitului. Acesta din urmă e cel mai eficient deoarece nu trebuie să fii aproape de respectiva locație și nu trebuie să ai contact vizual cu obiectivul care urmează să fie atacat.

## Grand Theft Everything

Unul dintre lucrurile care fac deliciul jocului este faptul că poți să folosești aproape tot ce întâlnești în aventura ta pe plaiurile coreene. Mașini, elicoptere, tancuri, anti-aeriene, toate pot fi „împrumutate" și utilizate după cum ai chef, exact cum ne-am obișnuit în GTA. O dată intrat în posesia unui vehicul caracteristic unei anumite facțiuni, acesta poate fi luat ca acoperire și te poate ajuta, la o adică, să pătrunzi ușor în teritoriile controlate de respectiva facțiune. Totul e să nu folosești claxonul și să nu fii observat de un ofițer. Pe lângă avantajele oferite de aceste deghizări, trebuie menționat și faptul că soldații unei facțiuni aliate pot fi induși în eroare și vor deschide focul asupra ta dacă nu semnalizezi cu ajutorul claxonului adevărata ta identitate.

AI-ul nu iese în evidență prin tactici speciale sau prin originalitatea acțiunilor, reușind să te pună în dificultate doar când folosește armament greu sau beneficiază de un avantaj numeric considerabil. Înclin să cred că s-a optat pentru un AI mai lejer, pentru a ne oferi o ușurință mai mare în utilizarea vehiculelor și a armamentului disponibil.

## Are și Havok!!

Deși nu are nici o variantă de multiplayer, Mercenaries are un potențial bun pentru replay deoarece libertatea de mișcare și varietatea armamentului ne oferă multiple soluții de a duce la bun sfârșit o misiune. Cu o grafică bine realizată și Havok-ul în spate, Mercenaries este o alegere inspirată pentru posesorii unui Xbox sau PS2, care nu sunt deranjați de câteva explozii în plus.

■ Rzarectha

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Mercenaries |
| **Producător** | Pandemic Studios |
| **Distribuitor** | LucasArts |
| **Ofertant** | Best Distribution<br>Tel. 021-345.55.05 |
| **Calitate** | ★★★★★ |

**Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05**



# Metroid Prime 2: Echoes

## Aşchia nu sare departe de trunchi

„Hotărât lucru, să fii erou e un lucru tare neplăcut. Din senin te trezeşti în joc şi ajungi la cheremul unor puştiulici care te-aleargă toată ziua ca disperaţii de parcă nu-i mai satură Bunul Dumnezeu de măcel şi acrobaţii. Şi când crezi că apuci şi tu o oră de linişte, copilandrii sar cu gura la „Nenea Reeeetro, o lăsaţi pe Samus să se mai joace cu noi?”. Retro, săracul, ce să facă? Nu poţi refuza o gloată pe care tu ai înnebunit-o şi eşti nevoit să scoţi frumuşel o continuare, altfel te jupoaie de viu mulţimea înfuriată. Şi iar trebuie să căpăceşti animale care nu există, iar trebuie să sari din piatră-n piatră ca un saltimbanc dopat. Păi să nu le zici vreo două?” Aşa gândea săraca Samus Aran când a aflat că Retro Studios se gândeşte foarte serios la o continuare a serialului de acţiune pentru tineret „Metroid Prime” şi că, pentru a „Ţ”-a oară, va primi rolul principal...





### Şi-altă dată, şi-altă dată...

După cum v-am spus puţin mai sus, Samus Aran a fost pusă din nou la treabă. De data aceasta, în loc să primească o binemeritată permisie după ce a stârpit câteva mii de piraţi şi creaturi nenorocite de Phazon (vezi Metroid Prime), a fost obligată să cerceteze dispariţia unui detaşament de soldăţei căzuţi (la propriu) la datorie în timp ce urmăreau o patrulă a piraţilor spaţiali. Cercetările o aduc, în urma unei aterizări forţate, pe suprafaţa planetei Aether, locul de origine al ultimului SOS trimis de soldaţii căzuţi la datorie. Planeta pare suspect de pustie. După câteva plimbărici, Samus va afla despre existenţa unei a doua planete (într-un univers paralel), Dark Aether, ai cărei locuitori au un comportament violent (probabil una dintre cauzele dispariţiei formelor de viaţă inteligente şi bune de pe Light Aether) şi au tendinţa de a-i sări în cârcă exact când îi e lumea mai dragă. Aceasta a doua planetă a fost folosită şi ca loc de desfăşurare (parţială) a acţiunii, dar şi ca „scuză” pentru introducerea unor item-uri noi (dark visor, echo visor) şi a unor inamici din cale-afară de interesanţi.

### ... o s-o facem identic de lată

Arătos din cale-afară, deştept şi prietenos, Metroid Prime şi-a creat în scurt timp o armată de fani. Fanul, după cum se ştie, e un individ foarte conservator şi va privi orice schimbare radicală ca pe un afront personal, aşa că Retro Studios s-a hotărât să nu-şi supere fanii şi să lase lucrurile exact aşa cum sunt. Ca o notă personală, multe lucruri nu prea erau de schimbat deoarece mecanismul funcţiona perfect. Ca urmare, al doilea episod al seriei utilizează exact acelaşi engine grafic, controlul este absolut identic, iar singurele noutăţi notabile sunt întâlnite la capitolul „storyline” (aici era de aşteptat) şi „multiplayer”. Pentru cei care nu au răbdare să citească review-ul lui Metroid Prime prezentat într-un număr mai vechi, reamintesc că Metroid Prime 2: Echoes este (la fel ca şi predecesorul) combinaţia perfectă de FPS şi platform, cu un control extrem de bine optimizat (este primul shooter unde mă simt chiar confortabil la cârma unui controler) şi o grafică de „stă frunza-n peţiol”.



Au apărut item-uri noi, s-a mai lucrat puţin la multiplayer (două moduri de joc, patru jucători în split-screen), însă nu a avut loc nici o schimbare radicală. Ceea ce este bine, deoarece Metroid Prime este unul dintre cele mai bune jocuri pentru GameCube, iar fratele său mai tânăr, Echoes, îi calcă pe urme...

■ cioLAN

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Metroid Prime 2: Echoes |
| **Producător** | Retro Studios |
| **Distribuitor** | Nintendo |
| **Ofertant** | TNT Games<br>Tel. 021-324.09.80 |
| **Calitate** | ★★★★★ |

**Consolă GameCube oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05**

# N-GAGE Games

## Drumurile lungi și dese, cheia marilor succese




Nu mi-a plăcut niciodată să mă deplasez la mari distanțe de casă. Dacă destinația nu e Noua Zeelandă, prefer să zic pas și să mă întorc pe partea cealaltă. Însă Universul are un simț al umorului tare ciudat și, „mulțumită" lui, aproape în fiecare week-end mă trezesc călare pe tren. Pe la Predeal mă apucă o poftă nebună de sporturi de iarnă, motiv pentru care scot frumos N-Gage-ul din buzunar și frig un SSX: Out of Bounds. La Câmpina se împute treaba, zăpada pierde teren în fața noroiului, munții s-au dus... la fel și cheful de săniuș... Și parcă ar merge o mică sesiune de lectură, dacă nu mi-ar fi lene să mă ridic în picioare și să cotrobăi prin rucsac. Tehnologia viitorului mi-a sărit și aici în ajutor, furnizându-mi un reader de zile mari pe numele lui Mobipocket Reader. Aștept totuși un soft pentru comandă vocală, că începe să-mi fie lene să mișc și degetele...

## SSX: Out of Bounds

Era de neconceput ca Electronic Arts să nu-și bage nasul și în ciorba telefoanelor mobile, iar N-Gage-ul a reprezentat scuza perfectă. A început cu ce știe EA mai bine, așa că brusc ne-am trezit cu un Sims pentru N-Gage. Și cu una bucată Fifa 2005, ca să nu se supere sportiștii. Acum, după ce a prins puțin curaj, EA s-a gândit să-și facă un pustiu de bine și cu boarderii mereu pe drumuri și, timid, a apărut SSX: Out of Bounds, un simulator extrem de drăguț de snowboarding. Ați auzit cu toții de SSX, versiunea pentru PS2. Out of Bounds este cam aceeași mâncare de pește, păstrând totuși proporțiile. Grafic nu arată prea impresionant, însă având în vedere platforma pe care îl jucați, eu zic că e scuzabil. Din fericire, EA nu a repetat greșelile din SSX Tricky (SSX pentru GBA), a păstrat atributele personajelor și a acordat o mai mare libertate de mișcare. În rest, aceeași mâncare de pește. Șmecherii cu placa, goană nebună pe pârtie, tot tacâmul. Însă, dacă vreți să simțiți adevăratul spirit SSX, vă sfătuiesc să puneți mâna pe un PS2. Dacă, în schimb, vreți să simțiți spiritul SSX în goana trenului, Out of Bounds e alegerea perfectă. De fapt, e singura alegere.

■ cioLAN

| | |
|---|---|
| Producător | Electronic Arts |
| Distribuitor | Electronic Arts |
| Calitate | ★★★★ |




Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05




## Mobipocket Reader

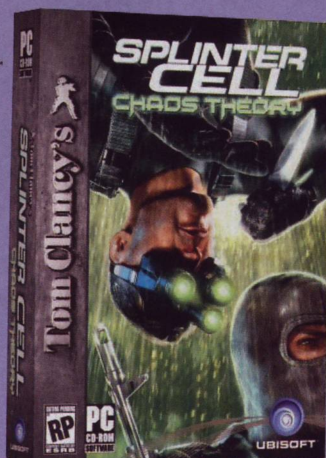
Un soft extrem de util celor alergici la hârtie, Mobipocket Reader este tot ce mi-aș fi putut dori vreodată. Micuț, gratuit (există și o versiune Pro... pe bani) și deștept, softulețul e în stare să „citească" fișiere TXT, HTML și PRC. Folosind Mobipocket Office Companion (un plug-in pentru Microsoft Office), puteți converti documentele Word, Excel și PowerPoint în format PRC și le puteți admira în liniște direct pe telefonul mobil. Programelul mai include și un viewer de imagini destul de interesant (deși nu cred că îl veți utiliza prea des). Un mic sfat: încercați să stocați documentele în directorul Library pe memory card. Mobipocket Reader poate fi descărcat de la www.mobipocket.com (tot acolo veți găsi și Mobipocket Office Companion).

Spațiul nu-mi permite să intru mai mult în detalii, dar sper că v-am făcut îndeajuns de curioși încât să aruncați un ochi peste www.mobipocket.com.

■ cioLAN




CONCURS LEVEL ŞI




## Câştigă jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Care sunt cele două noi moduri de joc introduse în multiplayer-ul (Versus) din Splinter Cell: Chaos Theory?

a. Coop şi Versus ■

b. Story şi Disk Hunt ■

c.Mercenari şi Spioni ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI



## Câştigă un volan Enzo Ferrari Wireless Racing Wheel

De cine este produs jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory?

a. Ubisoft Romania ■

b. Ubisoft Sofia ■

c. Ubisoft Montreal ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2005.

GAME BOY ADVANCE

# Grand Theft Auto Advance

## GTA la purtător

De obicei, hoții de buzunare își fac veacul prin mașini. Ei bine, lumea s-a întors cu fundul în sus și acum hoții de mașini sunt bine ascunși în buzunarele gamerului de bine. Pentru că, mai nou, Grand Theft Auto a fost zărit încercând să se pitească pe GBA-ul nostru cel de toate călătoriile. Mai pe scurt, avem de-a face cu un GTA 1 micșorat exact cât să încapă în minuscula cutie de plastic. Avem exact aceeași cameră, situată undeva în tăriile ceriului (cu micile ei probleme), control identic, altfel spus versiunea în miniatură a primului Grand Theft Auto. Există, totuși, niște mici diferențe. Oferta de arme este puțin mai mare, iar polițiștii sunt ceva mai blânzi. Dacă în GTA la cea mai mică atingere mașina poliției intra în modul „seek and destroy", aici băieții albaștri sunt puțin mai nesimțiți și nu-și dau seama că existați decât după ce ați intrat a treia oară în ei. Eh, lucrurile se mai schimbă, oamenii devin mai buni...

În rest, aceeași Mărie cu o replică în miniatură a aceleiași pălării. Vă veți bucura să auziți că numărul de misiuni tot mare a rămas, că mașinile se comportă diferit, în fine, că toate elementele care v-au făcut să iubiți GTA-ul sunt prezente și în versiunea de GBA. În schimb, dacă nu nutriți sentimente nobile față de bătrânul GTA, probabil veți zice pas și „vărului" său mai mic. Și acum vă las să admirați o mână de screenshot-uri care vă vor lămuri mai mult decât ăstea 1.339 de caractere. Cu spații cu tot. Pace.

■ cioLAN










| | |
|---|---|
| **Producător** | Digital Eclipse |
| **Distribuitor** | Rockstar Games |
| **Ofertant** | Best Distribution<br>Tel. 021-345.55.05 |
| **Calitate** | ★★★☆☆ |

**Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05**

# Câştigătorii lunii februarie

**La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul World of Warcraft a fost câștigat de către Petrache Alexandru din Ialomița.**

**La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory a fost câștigat de către Crăcană Andrei din Brașov.**

**La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Bilcu Marian Valerică din Giurgiu a câștigat un Thrustmaster Firestorm Digital Gamepad.**

**La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Ionescu Andrei din București și Aur Gabriel din Galați au câștigat câte un DVD cu filmul Zbor de fluture (The Butterfly Effect).**




**Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.**



# HarDwarE



## Sony HandyCam DCR-HC17e




Nu știu cum faceți sau ce faceți, dar a început să se simtă o mică adiere de parfum asemănător vacanței de vară. Ce înseamnă asta? Infernal de multe călătorii cu prietenii/prietenele, părinți, bunici, animăluțe preferate etc. În mod automat, încep să curgă și întâmplări care mai de care mai nostime sau... dimpotrivă. Pe mine, cel mai mult mă enervează când îmi vin în vizită unii prieteni pe care nu i-am mai văzut de mult timp și încep să povestească diverse întâmplări de prin locurile vizitate de ei. Fără poze, fără imagini, fără sunete, e cam plictisitor să îți imaginezi lucrurile mărețe pe care le-au văzut.

Așa că m-am gândit că o cameră video digitală, ultimul răcnet de la Sony, este exact ceea ce au nevoie.

Modelul HandyCam DCR-HC17e pe care l-am pus sub lumina reflectoarelor este pe cât de practic, mic și comod, pe atât de șmecher, deștept și performant. Ca format este o cameră digitală ce folosește „casete" MiniDV.

Din punctul de vedere al dotărilor tehnice, vă scot în evidență doar senzorul CCD de 800 000 de pixeli care, folosit împreună cu obiectivul Carl Zeiss Vario-Tessar, face niște imagini excepționale. Tot legat de optică, putem vorbi de o valoare de 20x pentru zoom-ul optic și de 640x pentru cel digital. Ei bine, dacă trageți de aceste valori la maxim și sunteți puțin înfrigurați, fără excepționalul sistem SteadyShot vă garantez o filmare plină de tremurici, numai bună de aruncat la coș. Că veni vorba de lucruri îngrozitoare, ce ar însemna ca această cameră să nu aibă inclusă o chichiță numită NightShot Plus? Bye bye imagini făcute după lăsarea întunericului, bye bye joculețe simpatice și pline de suspans în miez de noapte ☺.

Ca orice altă cameră video ce se respectă, este obligatoriu să dețină și un display pentru mai mult confort. În cazul de față, dotarea standard include și un ecran LCD de 2,5 țoli ce are o rezoluție de 123 000 pixeli. Poate unora nu le zice mare lucru, dar vă spun eu că e o chestie tare.

Pentru originalitate, camera este dotată cu o grămadă de efecte de imagine, însă stă și mai bine pe partea de conectică. În mare, dispune de toate tipurile de interfețe atât audio, cât și video pentru toate tipurile de dispozitive, inclusiv USB pentru PC.

Eh, acum parcă e altă viață când îmi vin prietenii în vizită.

| |
|---|
| Denumire: DCR-HC17e |
| Gen: HandyCam Action |
| Producător: Sony |
| Distribuitor: Flamingo Computers |
| Telefon: 021-222.50.41, 0-8008-CALLPC |
| Preț: 527 EURO (fără TVA) |
| Calitate: ■ ■ ■ ■ ■ |

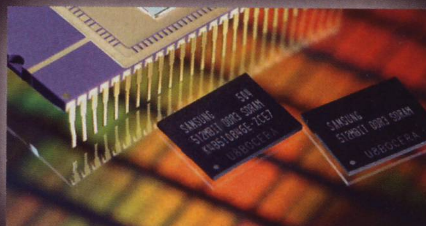
### BenQ a ajuns la 4 ms

În foarte scurt timp, sunt așteptate să apară pe piață primele modele de monitoare de tip LCD cu un timp de răspuns de 4 milisecunde. În urma unui acord semnat de companiile ViewSonic și BenQ, acestea și-au unit forțele pentru a reuși să lanseze pe piață monitoare de 17 și 19 inch cu timpi de răspuns cuprinși între 4 și 8 milisecunde. Din păcate, prețurile preconizate vor fi pe măsură.



### DDR3 on the way

Compania Samsung a finalizat producția unui prim prototip al unui modul de memorie de 512 MB de tip DDR3. Practic, aceste memorii vor rula la o viteză de 1 066 Mbps la o frecvență de 533 MHz. Acestea sunt realizate într-un proces tehnologic de 0,08 microni și, spre deosebire de precedentele DDR2, vor avea nevoie de o tensiune de alimentare mai mică.



# BenQ FP937s+

În ultimul timp, acest tip de monitoare a început să îmi placă și mai mult. Știți de ce? Pentru că prețul lor este într-o continuă scădere. Și știți ce e și mai atrăgător? Calitatea este îmbunătățită pe zi ce trece.

În urmă cu ceva timp, un monitor TFT de 19"era un lucru pe care cu eforturi foarte mari îl puteai achiziționa. Acum este ceva mai simplu.

În această categorie îl putem „planta" și pe FP937s+ de la BenQ. Un monitor foarte bine construit, cu unghiuri de vizibilitate de 140 de grade, cu o rezoluție nativă de 1280 x 1024 și cu un timp de răspuns declarat de către producători de 12 milisecunde. După părerea mea, este o valoare foarte rezonabilă ținând cont că acest monitor se orientează către cei care folosesc PC-ul și pentru jocuri, filme sau browsing pe Internet.

Din păcate, piciorul monitorului nu este de tip pivotant, însă vă puteți bucura de o paletă coloristică foarte frumoasă la care contribuie din plin parametrii ca rata de contrast de 500:1 și o luminozitate de 250 cd/m².

| |
|---|
| Denumire: FP937s+ |
| Gen: Lumină și culoare în stil mare |
| Producător: BenQ |
| Distribuitor: ProCA România |
| Telefon: 021-323.82.00 |
| Preț: 579 USD (fără TVA) |
| Calitate: ■ ■ ■ ■ ■ |



# HP Photosmart 375

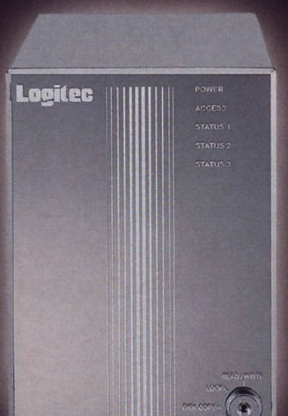
Ce ți-e și cu tehnica asta... Nu ne-a fost de ajuns că am trecut de la aparatele foto clasice/analogice la cele numerice, dar vrem să avem și poze la minut. Ei bine, acum putem să facem și asta. Și nu o facem oricum, ci rapid, ieftin și... de calitate. În acest scop, cei de la HP au conceput o mini-imprimantă cu jet de cerneală destinată special acestui lucru. Felul în care este gândită a fi folosită este destul de simplu. HP Photosmart 375 se alimentează cu hârtie foto de 10 x 15 cm și se pot imprima fotografii oriunde v-ați afla, grație acumulatorului inclus. Rezoluția maximă a unei astfel de fotografii poate fi de 4800 x 1200 dpi, iar timpul necesar tipăririi unei singure fotografii este de aproximativ 90 de secunde. În cazul în care camera de fotografiat de care dispuneți nu are inclus conectorul PictBridge, imprimanta poate citi de pe orice fel de media sau card pe care sunt stocate fotografii sau o puteți conecta prin Bluetooth la PC. Selectarea fotografiilor sau realizarea unui anumit colaj se poate face grație ecranului LCD de 2,5" inclus.



| |
|---|
| Denumire: Photosmart 375 |
| Gen: Colorata într-un minut e gata!!! |
| Producător: HP |
| Distribuitor: HP Interactive Center |
| Telefon: 021-222.20.72 |
| Preț: 199 EURO (fără TVA) |
| Calitate: ■ ■ ■ ■ ■ |

## 600 GB portabili

Compania Logitec a reușit să lanseze pe piață cel mai recent model de hard disk extern ce totalizează o cantitate de 600 GB. Fiind vorba de foarte multe date importante, producătorii au decis ca acestea să poată fi puse „sub cheie" grație unui sistem de securitate activat cu yală. Interfața cu PC-ul este asigurată fie prin USB 2.0, fie prin FireWire.




## 512 MB de la ATI

Pentru a arăta cât de „puternică" va fi următoarea generație de plăci grafice, compania ATI a prezentat recent un model de placă video bazată pe chipset-ul Radeon X850 XT ce funcționează la 520 MHz, împreună cu o memorie ce totalizează 512 MB de memorie DDR3 și rulează la 1080 MHz. Ce-i drept, nici concurența nu s-a lăsat mai prejos și a lansat un Golden Sample cu un GeForce 6800 Ultra cu 512 MB de memorie.



# Philips MMS 260 5.1




Orice s-ar spune, prima impresie contează întotdeauna. În cazul acestui sistem audio Philips 5.1, prima impresie este remarcabilă. Modul în care este construit, îmbinarea armonioasă între argintiu și negru dau senzația de eleganță. În ceea ce privește puterea sunetului, nu putem vorbi de o valoare mai mare de 40 de wați RMS, în condițiile în care jumătate dintre ei sunt alocați subwoofer-ului din lemn. Plaja de răspuns în frecvență a sateliților este cuprinsă între 200 și 20 000 de Hz, în timp ce subwoofer-ul se bucură doar de valorile cuprinse între 20 și 200 de Hz. Calitatea audio este destul de bună. S-au simțit mici deficiențe la redarea sunetelor din zona mediilor, însă un utilizator obișnuit abia dacă își va da seama de această deficiență.

Denumire: MMS 260
Gen: 5.1 pentru incinte mai mici
Producător: Philips
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 61 EURO (fără TVA)
Calitate:

# Joytech Travel Pack

Când vine vorba de plecat în călătorii sau drumeții pe distanțe mai mari, uneori simțim un fel de melancolie pentru că nu putem să ne dezlipim de ceva interesant de acasă. Și ce poate fi mai dureros decât să pleci de acasă și să știi că nu ai terminat un joc căruia i-ai sacrificat multe ore? Nu mai e cazul să plecați frământați de ideea cum se încheie un joc sau un film. Sub marca Joytech, a fost lansat pe piață un pachet special pentru utilizatorii de PS2. Kit-ul conține un ecran color TFT de 7 țoli, ce include și o pereche de boxe stereo și se conectează direct la consola PS2. Asta pe partea de compatibilitate. Pe partea de mobilitate, producătorii au inclus un adaptor de priză și un adaptor de mașină capabil să furnizeze energie atât ecranului, cât și consolei în timp ce călătoriți. În acest fel, aveți posibilitatea să vă jucați sau să vizionați DVD-uri ca și cum ați fi acasă.

Denumire: PS2 Ultimate Travel Pack
Gen: K.O. la plictiseală
Producător: Joytech
Distribuitor: TNT Games
Telefon: 021-324.09.80
Preț: 220 EURO (fără TVA)
Calitate:




■ BogdanS

## Logitech Cordless Desktop LX 700



Ideea de confort și ergonomie este lege la Logitech când vine vorba de tastaturi sau mausuri. Acest lucru se reflectă și în modelul LX 700. Modul în care este „desenată" această tastatură și nenumăratele sale butoane multimedia, împreună cu mausul fără fir și încărcătorul acestuia îl fac o armă imbatabilă.

Denumire: Desktop LX 700
Gen: Confort fără fire
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 115 EURO (fără TVA)
Calitate:

## Genius SP-HP 2.0 800



Trebuie să recunosc că sunt impresionat de noua viziune a celor de la Genius vizavi de acest sistem audio. Are un design destul de futurist, incinte construite din lemn și, nu în cele din urmă, oferă o putere totală de 20 de wați RMS, mai mult decât suficient pentru un birou. Cu adevărat speciale sunt noile tipuri de difuzoare implementate în aceste superbe carcase albăstrui.

Denumire: SP-HP 2.0 800
Gen: 2 picături albastre
Producător: Genius
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 17 EURO (fără TVA)
Calitate:

## Microdia iRock 5-in-1



Printre cele mai „proaspete" apariții pe piața noastră se numără și cei de la Microdia. Primul lucru prin care se fac remarcați este acest MP3 player cu 256 de MB memorie internă. Fiind conectabil direct la portul USB, o anumită cantitate de memorie o puteți aloca stocării și altor tipuri de fișiere. Grație microfonului încorporat, aveți și posibilitatea de a înregistra diverse sunete. Display-ul LCD oferă informații prețioase despre melodiile redate sau posturile de radio recepționate.

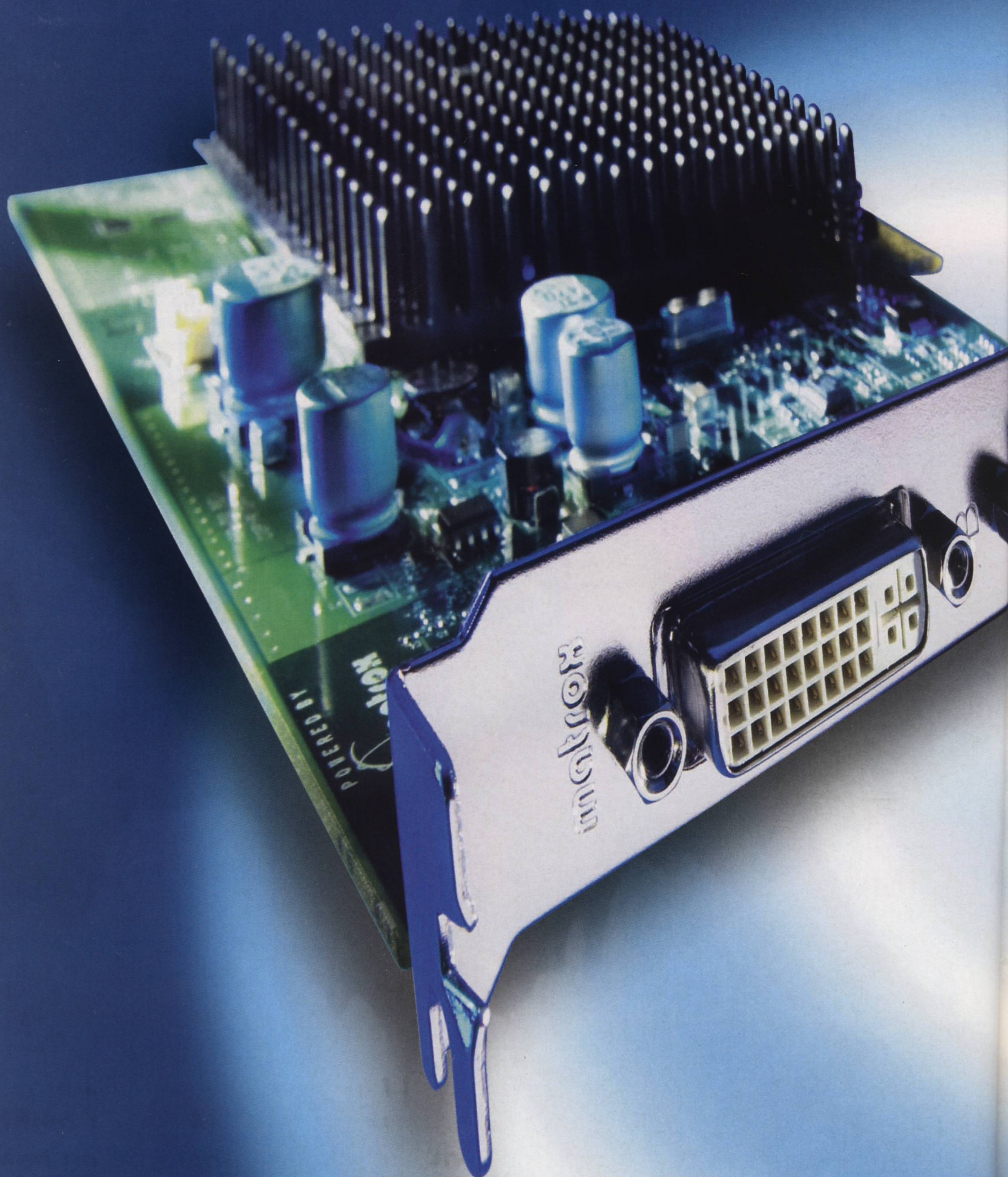
Denumire: iRock 5-in-1
Gen: Și alte genuri muzicale
Producător: Microdia
Distribuitor: Vitacom Electronics
Telefon: 021-252.52.51
Preț: 81 EURO (fără TVA)
Calitate:

## Logitech Cordless Rumblepad 2 Vibration Feedback



La ce denumire i-au ales, nu e de mirare de ce l-au făcut fără fir. În orice caz, e vorba de un gamepad special pentru cei foarte activi sau pentru cei mai calmi, dar care vor să se bucure de mai multă libertate. Având un număr de 10 butoane programabile plus două d-pad-uri opt direcționale, împreună cu funcțiile de vibrații, Logitech poate să vă pună la picioare o lume virtuală plină de acțiune.

Denumire: Cordless Rumblepad 2
Gen: Când nu ajunge tastatura
Producător: Logitech
Distribuitor: Logitech Romania
Telefon: N/A
Preț: N/A
Calitate:


matrox
POWERED BY

# AGP vs. PCI-E



Hârjoneala continuă. Și nu că nu ar fi fost suficiente bătăliile cu pierderile și câștigurile lor de până acum, ci Sir ATI și Sir NVIDIA pur și simplu s-au plictisit de aceeași groapă de nisip „AGP" în care s-au tot jucat atâta vreme. Așa că, părinți buni cum sunt, nu au putut să își lase odraslele să se smiorcăie și să dea din picioare prea mult, că au și găsit o rezolvare. De peste 16 mări și 16 țări au făcut ce au făcut și au găsit răspuns la marea lor problemă. Așa că, imediat au început construcțiile la un loc de joacă mult mai mare, cu nenumărate locuri și locșoare ce pot fi foarte utile în cadrul unei bătălii. Peste toate acestea s-a turnat minunăția: PCI-Express. Un nisip fin, foarte curat, foarte ușor de modelat, care rezistă la diferențe de temperaturi foarte mari... cu alte cuvinte, o minunăție.

Evident, cei doi puști au reînceput să se „joace": să facă și cazemate, să scoată noi driver-e să nu se împotmolească copitele cailor în nisipul fierbinte, să facă noi sisteme de camuflaj, sisteme de răcire mai puternice pentru milioanele de tranzistori locuitori ai capitalei, și lista poate continua mult timp.

Deși noul loc de joacă oferă o sumedenie de facilități noi, cei doi copii deocamdată se joacă cam tot atât timp, obțin cam aceleași rezultate, folosesc aceleași tactici, hmm... Concluzia e că cei doi se joacă pe un teren foarte mare pe care încă nu au reușit să îl pună în valoare la cotele maxime.

**Afirmația lu' Dimmu**

## Run benchmarks continuously

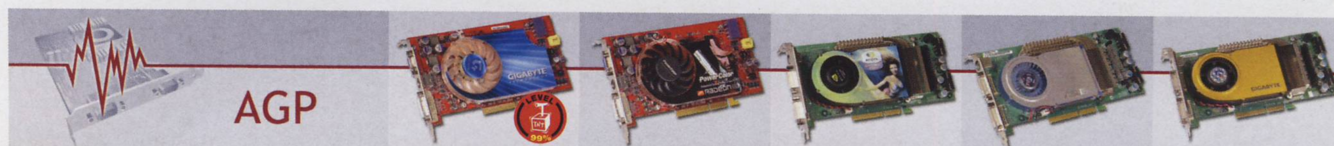
Oricât am lua-o și am întoarce-o pe toate părțile, rezultatele sunt rezultate. Pentru acest lucru, ne-am pregătit militărește. Sortarea arsenalului s-a făcut în așa fel încât testele să fie cât se poate de egale, deși câmpurile de bătălie sunt „puțin" diferite. Pentru locația AGP am folosit o placă de bază ABIT AS8 cu 3-rd eye, un procesor Intel Prescott la 3,8 GHz și doar un giga de RAM capturat de 2 module Kingston HyperX. Stocarea datelor s-a făcut pe un hard disk de 36 GB Western Digital Raptor. Bucătăria a fost asigurată de o sursă Enermax de doar 485 W True Power.

În cazul celor cu PCI Express, întrecerile s-au dat pe o placă de bază MSI K8N Diamond, dotată cu un procesor AMD Athlon64 notat la 3800+, alături de întreaga colecție anterioară: 1 GB RAM Kingston, același HDD. Mențiunea vine totuși din partea sursei de alimentare. Este știut faptul că plăcile cu PCI-E sunt puțin mai nesătule când vine vorba de energie. Pentru acest lucru am apelat la o sursă Enermax de 525 W True Power SLI Ready.

Testul în sine s-a orientat mai mult pe partea de gaming, iar notele testelor „sintetice" (3D Mark) au avut o pondere mai mică la nota finală. Testarea s-a făcut pe baza jocurilor FarCry, Doom3, Half-Life 2 și Unreal Tournament 2004, care au fost rulate în modurile 1024 x 768, 1600 x 1200, 1024 x 768 cu AA 4x și AF16x și 1600 x 1200 cu aceleași setări de AA 4x și AF16x. Despre driver-e, nu pot să spun decât că le-am folosit pe cele mai recente existente (nr.): NVIDIA Forceware 66.93 și Catalyst 5.2 pentru ATI. Să vedem cu ce ne-am ales.

■ **BogdanS**






| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | LOC | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | Producător | Gigabyte Radeon X800XT PE | PowerColor X800 XT | PNY Verto GeForce 6800 Ultra | ASUS V9999 Ultra Deluxe | Gigabyte GV-N68U |
| | Chipset | Radeon X800 XT - PE | Radeon X800 XT - PE | Geforce 6800 Ultra | Geforce 6800 Ultra | GeForce 6800 Ultra |
| | Memorie (MB) | 256 | 256 | 256 | 256 | 256 |
| | Ofertant | UltraPRO Computers | Tornado Sistems | Maguay Impex | UltraPRO Computers | Caro Group |
| | Telefon | 021-211.70.90 | 021-206.77.77 | 021-210.38.33 | 021-211.70.90 | 021-313.71.09 |
| | Preț EURO (fără TVA) | 497 | 590 | 469 | 501 | N/A |
| 3D Mark 05 | 1024 x 768 | 5916 | 5915 | 5230 | 5243 | 5231 |
| | 1600 x 1200 | 4049 | 4044 | 3617 | 3616 | 3610 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 4901 | 4896 | 4190 | 4178 | 4176 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 3235 | 3242 | 2846 | 2826 | 2831 |
| | Nota 3DMark 2005 | 10 | 9,99 | 8,77 | 8,76 | 8,76 |
| FarCry | 1024 x 768 | 79,67 | 80,26 | 74,17 | 73,33 | 73,39 |
| | 1600 x 1200 | 65,91 | 66,05 | 63,2 | 63,4 | 63,33 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 73,63 | 73,78 | 68,14 | 67,97 | 68,17 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 52,25 | 53,29 | 45 | 44,93 | 44,95 |
| | Nota FarCry | 9,93 | 10 | 9,16 | 9,13 | 9,14 |
| Doom 3 | 1024 x 768 | 95,9 | 95,3 | 90,2 | 89,9 | 90,2 |
| | 1600 x 1200 | 60,8 | 60,7 | 71,4 | 71,5 | 72 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 71,9 | 71,8 | 76,7 | 76,7 | 76,9 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 38,1 | 38,1 | 44,2 | 44,1 | 44,1 |
| | Nota Doom3 | 9,42 | 9,39 | 9,98 | 9,96 | 10 |
| Half-Life 2 | 1024 x 768 | 135,02 | 120,01 | 132,63 | 133,75 | 113,29 |
| | 1600 x 1200 | 119,63 | 119,86 | 116,91 | 116,61 | 116,84 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 131,63 | 132,28 | 130,8 | 130,48 | 130,28 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 85,76 | 63,81 | 85,54 | 85,41 | 82,55 |
| | Nota HalfLife 2 | 10 | 9,24 | 9,87 | 9,88 | 9,38 |
| Unreal Tournament 2004 | 1024 x 768 | 55,59 | 55,38 | 55,36 | 55,51 | 55,7 |
| | 1600 x 1200 | 54,31 | 53,94 | 55,05 | 55,19 | 48 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 54,22 | 53,67 | 55,02 | 54,46 | 54,85 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 48,91 | 48,77 | 36,46 | 36,5 | 36,5 |
| | Nota Unreal Tournament 2004 | 10 | 9,94 | 9,48 | 9,47 | 9,16 |
| | **Nota LEVEL** | **9,85** | **9,68** | **9,54** | **9,53** | **9,35** |

# Gigabyte Radeon X800XT PE

Deși la prima vedere nu sperie pe nimeni, această placă grafică este cât se poate de fioroasă. Este o adevărată bestie când vine vorba de fps-uri, poligoane și milioane de tranzistori. Dacă ne băgăm nasul prin cutia ce o însoțește, nu găsim cine știe ce. Câteva CD-uri cu diverse aplicații, niște jocuIețe, un manual, un adaptor DVI și câteva adaptoare pentru TV-In/Out sau HDTV. Dacă ar fi să cârcotesc puțin, chiar îmi convine această situație. Deși are un preț destul de ridicat, de ce ar mai trebui să plătesc forțat și o altă grămadă de bundle-uri sau alte accesorii mai mult sau mai puțin utile? În felul acesta, dau banu' pentru performanță.

**Ofertant: UltraPRO Computers**

**Preț: 497 EURO (fără TVA)**







| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | LOC | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | Producator | Sapphire R X850 XT - PE | Sapphire R X850 XT | MSI RX850XT | Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH | GeCube Radeon X800 XL |
| | Chipset | Radeon X850 XT - PE | Radeon X850 XT | Radeon X850 XT | GeForce 6800 Ultra | Radeon X800 XL |
| | Memorie (MB) | 256 | 256 | 256 | 256 | 256 |
| | Ofertant | PC Coolers | PC Coolers | Flamingo Computers | Skin Media | Skin Media |
| | Telefon | 021-323.99.49 | 021-323.99.49 | 021-222.50.41 | 021-231.50.97 | 021-231.50.97 |
| | Preț EURO (fără TVA) | 500 | 455 | 577 | 537 | 307 |
| 3D Mark 05 | 1024 x 768 | 6198 | 6158 | 6152 | 5536 | 5101 |
| | 1600 x 1200 | 4156 | 4142 | 4152 | 3826 | 3392 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 5071 | 5027 | 5023 | 4437 | 4225 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 3302 | 3290 | 3278 | 3012 | 2725 |
| | Nota 3DMark 2005 | 10 | 9,94 | 9,93 | 8,98 | 8,25 |
| FarCry | 1024 x 768 | 94,54 | 93,81 | 93,95 | 89,23 | 91,26 |
| | 1600 x 1200 | 74,55 | 74,08 | 72,17 | 72,28 | 65,02 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 84,96 | 80,64 | 82,66 | 77,42 | 75,37 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 57,64 | 54,41 | 54,38 | 47,93 | 46,42 |
| | Nota FarCry | 10 | 9,72 | 9,73 | 9,20 | 8,92 |
| Doom 3 | 1024 x 768 | 108,5 | 106 | 103,6 | 109,3 | 95,4 |
| | 1600 x 1200 | 62,5 | 61,8 | 59,2 | 79,5 | 51,3 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 76,2 | 75,2 | 72,6 | 86,2 | 64 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 39,3 | 38,8 | 37,6 | 47,1 | 32,2 |
| | Nota Doom3 | 8,89 | 8,75 | 8,48 | 10 | 7,54 |
| Half-Life 2 | 1024 x 768 | 172,75 | 170,45 | 171,6 | 164,93 | 169,47 |
| | 1600 x 1200 | 149,99 | 149,96 | 150,18 | 130,25 | 131,5 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 166,44 | 165,2 | 166,15 | 156,6 | 158,99 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 109,38 | 108,74 | 108,75 | 90,04 | 94,05 |
| | Nota HalfLife 2 | 10 | 9,93 | 9,97 | 9,05 | 9,26 |
| Unreal Tournament 2004 | 1024 x 768 | 69,99 | 65,01 | 65,12 | 66,33 | 64,84 |
| | 1600 x 1200 | 62,93 | 62,81 | 62,92 | 65,92 | 62,19 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 62,88 | 62,62 | 62,63 | 63,89 | 61,57 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 52,41 | 51,93 | 51,9 | 38,81 | 45,02 |
| | Nota Unreal Tournament 2004 | 10 | 9,76 | 9,77 | 9,47 | 9,41 |
| | **Nota LEVEL** | **9,75** | **9,58** | **9,53** | **9,38** | **8,73** |




| | LOC | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Producător | Gigabyte GV-N68T | MSI NX6800 GT | Gainward PowerPack GeForce6800GT | XFX GeForce 6800GT | Leadtek WinFast A400GT TDH |
| | Chipset | GeForce 6800 GT | GeForce 6800 GT | GeForce 6800 GT | GeForce 6800 GT | GeForce 6800 GT |
| | Memorie (MB) | 256 | 256 | 256 | 256 | 256 |
| | Ofertant | Tornado Sistems | Flamingo Computers | Best Computers | Omnitech Trading | Skin Media |
| | Telefon | 021-206.77.77 | 021-222.50.41 | 021-345.55.05 | 021-326.80.38 | 021-231.50.97 |
| | Pret EURO (fără TVA) | 468 | 496 | 449 | 499 | 351 |
| 3D Mark 05 | 1024 x 768 | 4628 | 4613 | 4624 | 4623 | 4638 |
| | 1600 x 1200 | 3167 | 3168 | 3147 | 3135 | 3157 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 3683 | 3694 | 3678 | 3692 | 3701 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 2466 | 2471 | 2464 | 2467 | 2470 |
| | Nota 3DMark 2005 | 7,70 | 7,70 | 7,69 | 7,69 | 7,72 |
| FarCry | 1024 x 768 | 74,82 | 74,91 | 74,54 | 73,11 | 73,28 |
| | 1600 x 1200 | 59,58 | 59,45 | 59,36 | 58,85 | 58,9 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 64,75 | 64,76 | 64,56 | 64,04 | 63,97 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 39,54 | 39,54 | 39,31 | 39,52 | 39,5 |
| | Nota FarCry | 8,73 | 8,73 | 8,70 | 8,62 | 8,62 |
| Doom 3 | 1024 x 768 | 90,1 | 89,8 | 89,4 | 88,7 | 88,4 |
| | 1600 x 1200 | 64,1 | 63,9 | 63,9 | 63,9 | 63,6 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 71,6 | 71,5 | 71,5 | 71,1 | 71,1 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 39,3 | 39,3 | 39,3 | 39,3 | 39,3 |
| | Nota Doom3 | 9,36 | 9,34 | 9,33 | 9,29 | 9,27 |
| Half-Life 2 | 1024 x 768 | 134,94 | 134,31 | 135,88 | 133,37 | 132,78 |
| | 1600 x 1200 | 106,2 | 105,08 | 106,59 | 106,31 | 105,15 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 127,83 | 126,92 | 126,98 | 126,86 | 126,37 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 74,6 | 74,85 | 74,26 | 75,38 | 73,76 |
| | Nota HalfLife 2 | 9,40 | 9,35 | 9,40 | 9,36 | 9,28 |
| Unreal Tournament 2004 | 1024 x 768 | 56,61 | 56,66 | 56,09 | 55,25 | 55,51 |
| | 1600 x 1200 | 56,36 | 56,49 | 55,89 | 55,11 | 55,54 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 52,79 | 52,8 | 52,72 | 52,38 | 52,44 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 31,36 | 31,35 | 31,31 | 31,35 | 31,35 |
| | Nota Unreal Tournament 2004 | 9,25 | 9,26 | 9,20 | 9,11 | 9,15 |
| | **Nota LEVEL** | **9,04** | **9,02** | **9,01** | **8,95** | **8,94** |

# Sapphire RX850 XT PE

Concurentul cel mai de seamă la categoria PCI Express vine de această dată de la Sapphire. Având în dotare unul dintre cele mai tari chipset-uri grafice de la ATI, performanțele oferite de această placă m-au impresionat. Pe de altă parte, dotările extra sunt destul de subțirele și în cazul său. Interesant este faptul că cei de la Sapphire au renunțat din start la ieșirea analogică. Ei au preferat să includă pe placă doi conectori DVI, urmând ca adaptoarele DVI-VGA să fie oferite separat. O bilă neagră din păcate primește la capitolul răcire. Acest lucru își va pune amprenta puternic în cazul în care vă bate un gând să faceți un mic overclocking.

**Ofertant: PC-Coolers**

**Preț: 500 EURO (fără TVA)**










| | LOC | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Producator | Sapphire Radeon X800 XL | PowerColor X800 XL | Gigabyte Radeon X800 | ASUS Extreme N6800 EN6800 TD | MSI NX6800-TD |
| | Chipset | Radeon X800 XL | Radeon X800 XL | Radeon X800 | GeForce 6800 | GeForce 6800 |
| | Memorie (MB) | 256 | 256 | 256 | 128 | 256 |
| | Ofertant | FiT Distribution | ProCA România | Caro Group | UltraPRO Computers | Flamingo Computers |
| | Telefon | 021-201.15.16 | 021-323.82.00 | 021-313.71.09 | 021-211.70.90 | 021-222.50.41 |
| | Pret EURO (fără TVA) | 269 | 315 | N/A | 344 | 369 |
| 3D Mark 05 | 1024 x 768 | 5085 | 5031 | 4490 | 3813 | 3651 |
| | 1600 x 1200 | 3381 | 3341 | 2850 | 2561 | 2423 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 4195 | 4160 | 3639 | 3078 | 2937 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 2714 | 2696 | 2250 | 1997 | 1897 |
| | Nota 3DMark 2005 | 8,21 | 8,13 | 7,06 | 6,11 | 5,82 |
| FarCry | 1024 x 768 | 91,4 | 91,02 | 86,66 | 79,78 | 76,37 |
| | 1600 x 1200 | 64,68 | 64,17 | 56,9 | 52,47 | 50,05 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 74,67 | 76,13 | 68,31 | 61,38 | 59,61 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 46,07 | 45,82 | 38,14 | 31,12 | 29,93 |
| | Nota FarCry | 8,88 | 8,89 | 8,02 | 7,21 | 6,93 |
| Doom 3 | 1024 x 768 | 94,8 | 94,3 | 82,6 | 91,8 | 88,5 |
| | 1600 x 1200 | 51 | 50,4 | 40,4 | 52,7 | 50,1 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 63,5 | 63,5 | 48,4 | 55 | 52,7 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 32 | 32 | 23,5 | 26,9 | 25,8 |
| | Nota Doom3 | 7,49 | 7,46 | 6,05 | 7,03 | 6,74 |
| Half-Life 2 | 1024 x 768 | 171,38 | 170,46 | 165,23 | 155,12 | 151,01 |
| | 1600 x 1200 | 131,07 | 122,61 | 109,02 | 88,37 | 83,96 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 160,44 | 159,92 | 141,6 | 122,2 | 110,07 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 93,66 | 92,72 | 76,48 | 59,24 | 56,58 |
| | Nota HalfLife 2 | 9,30 | 9,12 | 8,23 | 7,10 | 6,71 |
| Unreal Tournament 2004 | 1024 x 768 | 64,78 | 64,89 | 64,3 | 66,18 | 66,44 |
| | 1600 x 1200 | 62,26 | 62,17 | 60,9 | 63,68 | 62,3 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 61,63 | 61,65 | 59,24 | 54,79 | 52,52 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 44,86 | 45,08 | 38,49 | 29,25 | 27,8 |
| | Nota Unreal Tournament 2004 | 9,41 | 9,42 | 8,98 | 8,62 | 8,42 |
| | **Nota LEVEL** | **8,71** | **8,66** | **7,74** | **7,35** | **7,06** |



## AGP

| | LOC | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Producător | Sparkle SPAG-PT | PowerColor X800PRO | XFX GeForce 6600GT | Prolink PixelView | PNY Verto |
| | Chipset | GeForce 6800 GT | Radeon X800 PRO | GeForce 6600 GT | GeForce 6600 GT | GeForce 6600 GT |
| | Memorie (MB) | 256 | 256 | 128 | 128 | 128 |
| | Ofertant | ProCA România | Tornado Sistems | Omnitech Trading | Tornado Sistems | Maguay Impex |
| | Telefon | 021-323.82.00 | 021-206.77.77 | 021-326.80.38 | 021-206.77.77 | 021-210.38.33 |
| | Preț EURO (fără TVA) | 355 | 495 | 253 | 235 | 190 |
| 3D Mark 05 | 1024 x 768 | 4610 | 4725 | 3215 | 3052 | 3054 |
| | 1600 x 1200 | 3139 | 3065 | 1885 | 1841 | 1844 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 3680 | 3761 | 2207 | 2071 | 2118 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 2465 | 2356 | - | - | - |
| | Nota 3DMark 2005 | 7,68 | 7,68 | 4,04 | 3,85 | 3,88 |
| FarCry | 1024 x 768 | 73,15 | 77,64 | 63,61 | 64,89 | 64,24 |
| | 1600 x 1200 | 58,78 | 55,04 | 42,67 | 42,05 | 41,78 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 63,88 | 63,56 | 48,17 | 46,37 | 46,23 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 39,51 | 38,23 | 20,51 | 19,74 | 19,73 |
| | Nota FarCry | 8,61 | 8,58 | 6,40 | 6,33 | 6,29 |
| Doom 3 | 1024 x 768 | 88,7 | 81 | 78,2 | 77,2 | 77,1 |
| | 1600 x 1200 | 63,9 | 42,1 | 45,5 | 43,6 | 43,6 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 71,1 | 49,1 | 43,4 | 40,9 | 40,9 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 39,3 | 24,3 | 18,1 | 17,2 | 17,2 |
| | Nota Doom3 | 9,29 | 6,94 | 6,54 | 6,32 | 6,31 |
| Half-Life 2 | 1024 x 768 | 132,25 | 131,7 | 126,84 | 127,28 | 127,48 |
| | 1600 x 1200 | 105,96 | 103,71 | 74,75 | 73,44 | 73,36 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 126,37 | 124,22 | 95,75 | 92,56 | 92,58 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 75,43 | 54,79 | 31,43 | 30,23 | 30,33 |
| | Nota HalfLife 2 | 9,32 | 8,78 | 6,96 | 6,85 | 6,86 |
| Unreal Tournament 2004 | 1024 x 768 | 55,29 | 55,21 | 52,88 | 53,64 | 53,15 |
| | 1600 x 1200 | 54,96 | 53,08 | 44,28 | 43,74 | 43,61 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 52,52 | 53,19 | 28,35 | 28,31 | 28,21 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 31,37 | 38,99 | 13,76 | 13,69 | 13,71 |
| | Nota Unreal Tournament 2004 | 9,11 | 9,41 | 6,54 | 6,54 | 6,51 |
| | **Nota LEVEL** | **8,94** | **8,35** | **6,35** | **6,24** | **6,23** |

# Sapphire Radeon X800 XL

Uitându-ne la etichetele cu prețurile produselor de top, simțim ușor cum ni se înmoaie picioarele. La fel ca acum câțiva ani, job-ul de gamer este foarte costisitor. Totuși, noi ceilalți, care dorim să ne jucăm cu tot dinadinsul, nu găsim o rezolvare decât printr-o soluție de compromis. Luând în considerare performanța și prețul cu care această placă este oferită la vânzare, pentru o persoană care din anumite motive nu dorește să cheltuiască foarte mult pe o placă video de top modelul de la Sapphire poate constitui o alegere inspirată.

**Ofertant: FiT Distribution**

**Preț: 269 EURO (fără TVA)**




## PCI-E

| | LOC | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Producator | ASUS Extreme N6600GT TD | Gigabyte Radeon X700 GV-RX70 | Sapphire Radeon X700PRO | GeCube Radeon X700PRO SilentCool | Gigabyte Radeon X700 GV-RX70 |
| | Chipset | GeForce 6600 GT | Radeon X700 PRO | Radeon X700 Pro | Radeon X700 Pro | Radeon X700 |
| | Memorie (MB) | 128 | 128 | 128 | 128 | 128 |
| | Ofertant | UltraPRO Computers | Caro Group | UltraPRO Computers | Skin Media | Caro Group |
| | Telefon | 021-211.70.90 | 021-313.71.09 | 021-211.70.90 | 021-231.50.97 | 021-313.71.09 |
| | Preț EURO (fără TVA) | 191 | N/A | 152 | 152 | N/A |
| 3D Mark 05 | 1024 x 768 | 3517 | 3292 | 3078 | 2972 | 2803 |
| | 1600 x 1200 | 2230 | 1985 | 1804 | 1732 | 1653 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 2604 | 2539 | 2267 | 2193 | 2071 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | - | 1475 | 1020 | 1022 | 987 |
| | Nota 3DMark 2005 | 4,46 | 4,96 | 4,36 | 4,23 | 4,01 |
| FarCry | 1024 x 768 | 74,5 | 71,36 | 67,36 | 65,97 | 62,38 |
| | 1600 x 1200 | 47,7 | 37,53 | 35,26 | 33,83 | 31,54 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 53,62 | 45,8 | 41,73 | 40,28 | 37,26 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 23,5 | 22,65 | 19,09 | 18,45 | 17,25 |
| | Nota FarCry | 6,39 | 5,69 | 5,24 | 5,09 | 4,76 |
| Doom 3 | 1024 x 768 | 89,9 | 55,7 | 54,2 | 51,7 | 48,3 |
| | 1600 x 1200 | 48,6 | 25,3 | 23,4 | 22,5 | 21,4 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 46,6 | 32,2 | 31,8 | 30,3 | 27,9 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 20,6 | 15,1 | 14,2 | 13,6 | 12,7 |
| | Nota Doom3 | 6,39 | 3,98 | 3,84 | 3,67 | 3,42 |
| Half-Life 2 | 1024 x 768 | 150,19 | 147,99 | 137,89 | 135,2 | 131,6 |
| | 1600 x 1200 | 80,36 | 76,17 | 70,66 | 67,98 | 65,18 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 104,97 | 106,86 | 92,64 | 90,38 | 89,04 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 36,76 | 49,09 | 43,27 | 40,72 | 40,4 |
| | Nota HalfLife 2 | 6,22 | 6,35 | 5,75 | 5,58 | 5,45 |
| Unreal Tournament 2004 | 1024 x 768 | 63,54 | 62,97 | 61,46 | 61,68 | 61,57 |
| | 1600 x 1200 | 53,43 | 46,39 | 41,16 | 39,61 | 37,35 |
| | 1024 x 768 - AA 4x și AF16x | 38,44 | 43,65 | 39,75 | 38,45 | 36,39 |
| | 1600 x 1200 - AA 4x și AF16x | 18,61 | 23,78 | 20,73 | 20,04 | 19,09 |
| | Nota Unreal Tournament 2004 | 7,01 | 7,12 | 6,57 | 6,44 | 6,22 |
| | **Nota LEVEL** | **6,30** | **5,70** | **5,25** | **5,10** | **4,87** |

**talon de comandă** — **LEVEL 04/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

## DA, doresc:

| Revista | Preţ | Bucăţi | Total |
|---|---|---|---|
| NOU!! CHIP SPECIAL WINDOWS XP | 119.000 lei/ 11,9 lei noi/ | | |
| CHIP SPECIAL INTERNET | 110.000 lei/ 11 lei noi/buc | | |
| CHIP SPECIAL DEPANARE PC | 90.000 lei/ 9 lei noi/buc | | REDUCERE!! |
| CHIP SPECIAL LINUX FEDORA CORE | 90.000 lei/ 9 lei noi/buc | | REDUCERE!! |

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

### talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

**talon de abonament** — **LEVEL 04/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

## DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

| Perioada | Preţ revistă | Preţ abonament |
|---|---|---|
| 6 luni | ~~810.000 lei/ 81 lei noi~~ | 500.000 lei/ 50 lei noi |
| 12 luni | ~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~ | 900.000 lei/ 90 lei noi |

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

### talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

# GET MOBILE

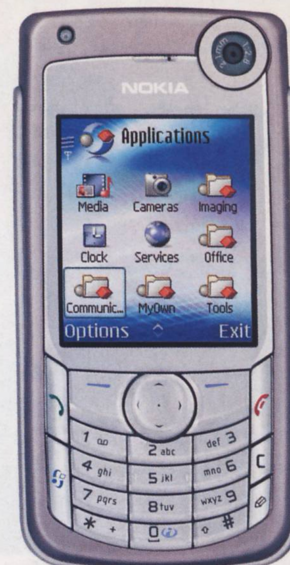
## Nokia 6680

Unul dintre cele mai recente modele de terminale GSM lansate de Nokia la CeBIT în acest an este și 6680. Dintre caracteristicile acestui telefon se numără și camera foto inclusă. Cu al său senzor de 1,3 megapixeli se pot realiza fotografii la o rezoluție maximă de 1280 pe 960 de pixeli sau scurte clipuri video. Pentru a face acest capitol și mai interesant, producătorii au inclus pe partea frontală a telefonului o a doua cameră foto pentru a facilita realizarea chiar și a unei video conferințe cu alți colegi. Transferul de imagini în acest mod se datorează tehnologiei EDGE de care dispune Nokia 6680. Plaja de ringtonuri oferită default este extrem de mare. În același timp, aveți posibilitatea de a vă personaliza „chemările" prietenilor prin alte sunete polifonice sau MP3-uri ce pot fi încărcate de pe cardul MMC inclus.



**CARACTERISTICI:**

| | |
|---|---|
| Dimensiune: | 109 x 55 x 20,5 mm |
| Greutate: | 133 g |
| Display: | TFT – 256 000 culori |
| Rezoluție Display: | 176 x 208 pixeli |
| Tip acumulator: | Li-Ion 900 mAh |
| Stand-by: | până la 240 de ore |
| Talk time: | maxim 6 ore |
| Ofertant: | vezi www.nokia.ro |




## Siemens CX75




Tot cu ocazia târgului de la Hanovra, și cei de la Siemens au lansat pe piață un set nou de telefoane mobile. Printre acestea putem aminti și modelul CX75. Se pare că tendința din acest an a producătorilor de terminale mobile este să includă în telefoanele lor cât mai multe funcții de divertisment. Condiția minimă pentru a integra un telefon în această categorie este să dețină un ecran cât mai mare și cât mai viu colorat, să dispună de o cameră foto cu minim 1,3 megapixeli, de cel puțin un slot de extensie cu carduri, să înțeleagă și să redea fișiere MP3 și, nu în cele din urmă, să ofere suport pentru jocuri. Din fericire, CX75 le întrunește cu succes pe toate. Mai mult decât atât, modelul în cauză excelează și la capitolul eleganță. El este comercializat în două nuanțe, titan grey și sand silver.



**CARACTERISTICI:**

| | |
|---|---|
| Dimensiune: | 110 x 48 x 19 mm |
| Greutate: | 98 g |
| Display: | TFT – 256 000 culori |
| Rezoluție Display: | 132 x 176 pixeli |
| Tip acumulator: | Standard Li-Ion 750 mAh |
| Stand-by: | până la 250 de ore |
| Talk time: | maxim 5 ore |

## Motorola V1150

Este clar, anul acesta vom fi pur și simplu bombardați cu modele de telefoane din ce în ce mai performante și mai sofisticate. Să luăm spre exemplu acest model de la Motorola. Fac ce fac băieții ăștia și mai scot câte o chestie năstrușnică. Cum și pe la noi începe să prindă curaj noul standard de comunicare 3G, vă pot recomanda acest dispozitiv interesant. Spre deosebire de modelele anterioare, aici putem înmulți totul cu minim 2. V1150 este format din două bucăți, are două ecrane, două camere foto, una dintre camere are 2 megapixeli, capacitate de stocare de două ori mai mare, comunicare video real-time 2 way etc. Tot la Motorola V1150 întâlnim și două funcții noi: macro și zoom 8x. Funcția macro ne permite să fotografiem obiecte minuscule de la o distanță foarte mică.



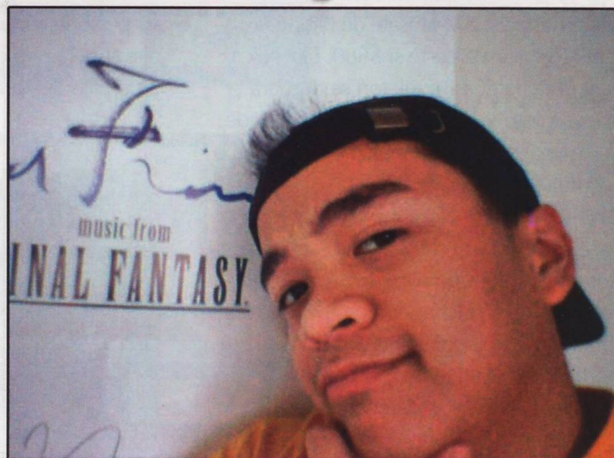
**CARACTERISTICI:**

| | |
|---|---|
| Dimensiune: | 99 x 53 x 20 mm |
| Greutate: | 125 g |
| Display1: | TFT – 256 000 culori |
| Rezoluție Display1: | 320 x 240 pixeli |
| Display2: | STN – 4 096 culori |
| Rezoluție Display2: | 96 x 80 pixeli |
| Tip acumulator: | Li-Ion 850 mAh |
| Stand-by: | până la 250 de ore |
| Talk time: | maxim 5 ore |

BogdanS



# GameDevelopers Conference




## Sub acoperire, la GDC

În perioada 7-9 martie, probabil orice gamer care se respectă și-ar fi dorit să fie în America, la Game Developers Conference. Dar dacă românul nu se duce la GDC, vine GDC-ul la el, relatat de agentul secret LEVEL, care a fost și a văzut.

### Tendințe

Game Developers Conference se desfășoară o dată pe an în orașul californian San Jose. Anul acesta însă, evenimentul a fost găzduit în centrul Moscone West din San Francisco. Hala de expoziții, construită pe trei etaje, este uriașă; fiecare etaj are tavanul situat la o înălțime echivalentă cu trei etaje normale și a fost decorat cu bannere imense cu PSP și PS2.

Principala temă a evenimentului din acest an a fost viitorul industriei jocurilor, foarte bine aleasă din moment ce ne aflăm în pragul unei noi generații de console ce promite să ne aducă în case o experiență multimedia fără precedent. De asemenea, o atenție deosebită a fost acordată celor care creează jocuri și calității vieții acestora. Motivul este simplu: cu cât sunt mai fericiți dezvoltatorii de jocuri, cu atât vor crea jocuri mai bune.

Prezentarea Microsoft, susținută de J. Allard, s-a axat pe conceptul HD sau, mai bine spus, pe așa-numita revoluție High Definition ce este pe cale să izbucnească. Deși nu a intrat în amănunte, Allard s-a referit la Xbox Next, succesorul consolei de jocuri a gigantului din Santa Clara. Probabil cea mai importantă trăsătură a viitoarei console va fi un serviciu Xbox Live îmbunătățit, însă cei care vor mai multe detalii în această privință vor trebui să mai aștepte puțin până la E3. Tot în cadrul conferințelor GDC, Santoru Iwata, președintele Nintendo, a reconfirmat tradiția de inovații a companiei sale, precizând că tendința se îndreaptă către tehnologiile wireless, capabile să ofere o experiență de joc mai bună și mai comodă.



**Mulțimea așteptând începerea conferințelor**

### Wright, Will, UFO Driver

Unul dintre cele mai captivante momente ale seriei de conferințe GDC a fost prezentarea jocului Spore, susținută de către Will Wright, creatorul seriei The Sims. Spore se referă la evoluție, atât în termeni științifici, cât și în modul în care vom interacționa in-game.


**Grămada sărită pe Nintendo DS**



**Și respectiv pe Sony PSP**

Jocul se concentrează pe ideea creării de conținut, care de data aceasta va fi lăsată la îndemâna jucătorilor. Spore încorporează un editor de creaturi, unul de clădiri și unul de mediu. Știu că vă veți întreba de ce anume sunt cele trei disponibile în joc, motiv pentru care voi încerca să fiu cât mai fidel prezentării lui Wright. Jocul va oferi inițial controlul unei entități unicelulare, al cărei obiectiv va fi supraviețuirea. Pe măsură ce entitatea crește, jucătorul îi va putea adăuga picioare, încheieturi și, în principiu, orice articulații posibile. Flexibilitatea sistemului va permite o libertate de creație totală, fără a necesita de exemplu să vă gândiți că animațiile


Torque, un engine pentru cei fără bugete

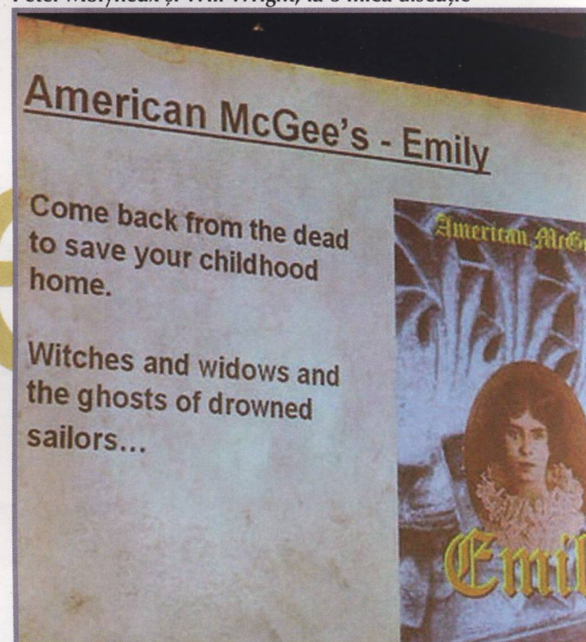
ulterioare vor fi aiurea, pentru că toate aceste probleme sunt evaluate automat de sistemul matematic al engine-ului. Trecută de vârsta adolescenței, creatura devine capabilă de împerechere, moment extrem de nostim în cadrul prezentării, mai ales datorită dansului de cucerire desfășurat pe fundalul unei coloane sonore comico-romantice. Rezultatul normal este o nouă generație de creaturi, aflate complet sub controlul jucătorului. Pe măsură ce înaintează în joc, gamerul va avea posibilitatea să construiască noi comunități și să își doteze „progeniturile" cu arme. Așa cum istoria ne-a demonstrat de-a lungul timpului, micile comunități se transformă în civilizații și astfel jucătorul este pus în situația de a crea clădiri în totală conformitate cu gusturile sale, de la amărâte cocioabe spongioase și până la gigantice construcții metalice. Pare destul pentru un joc, însă nu acesta este finalul. Până la urmă, jucătorul va intra în posesia unui OZN, care poate captura viețăți pentru a le transporta într-un alt sistem solar. În cadrul demonstrației, Will Wright a capturat o vacă și a transportat-o pe o lună a lui Saturn privată de atmosferă. Din cauza lipsei atmosferei, vaca a explodat în momentul în care Wright a încercat să o plaseze pe suprafață. Rolul OZN-ului nu este totuși numai acela de a transporta. Mașinăria este capabilă de terraformare, așa cum ne-a demonstrat Wright cu luna lui Saturn, pe care a făcut-o locuibilă. Iar UFO-ul va permite călătorii în tot Universul. Destul pentru un joc? Nu. Tot ceea ce creează un jucător va fi disponibil tuturor, prin intermediul unui server ce va stoca mari cantități de conținut creat de voi.

Jocul lui Will Wright este o combinație extraordinară de tehnologie și design. Dar iată că noua eră a industriei jocurilor va fi invadată de o nouă forță, pe numele ei Unreal 3 Engine. Am putut vedea grafica extraordinară și ușurința creării de conținut prin intermediul noului engine. Unreal 3 dispune de toate „bunătățile" grafice ale unui engine din ziua de... mâine: Pixel Shader 3.0, Soft lighting, High Dynamic Range și așa mai departe. De asemenea, face posibilă o nouă caracteristică în cazul unui FPS, și anume abilitatea de a trece dintr-o arie în alta fără a mai suporta clasicul ecran de încărcare a conținutului (the ability to stream levels). Această nouă opțiune este similară cu ceea ce oferă Blizzard în World of Warcraft. O veste bună pentru MOD-eri: o gamă largă de unelte pentru dezvoltare va fi disponibilă pentru ei, incluzând unreadEd și o întreagă paletă de instrumente pentru crearea efectelor pixel shader, ce nu va necesita nici măcar minime cunoștințe de programare.

### Schimbăm iar feroneria?

Totuși, o gamă atât de nouă și de variată de software nu ar încălzi pe nimeni cu nimic dacă nu ar exista și suportul hardware capabil să o găzduiască.
Au fost multe discuții despre noua generație de jocuri ce va rula pe sisteme multiprocesor. Un exemplu în acest sens, bine mediatizat la GDC, este Cell Technology de la Sony, precum și Dual Core de la Intel. Practic, punctul comun și care pare a fi absolut necesar în viitor este procesarea paralelă, care va avea


Peter Molyneux și Will Wright, la o mică discuție



Una dintre prezentările lui Will Wright



Și o autobiografie a lui Molyneux


Nobou Uematsu...



... și orchestra



O zi agitată la Intel



Lumea dă din tobe

ca rezultat o cantitate incredibilă de mișcare în joc, mii de agenți AI care ar alerga pe ici și colo fără a încetini nici măcar cu o milisecundă sistemul.

Video ca video, dar nu se poate vorbi de o sesiune de joc excelentă dacă partea de sunet nu este și ea pe măsura graficii. Da, dacă dispunem de un sistem de boxe performant, totul este în regulă, însă ce se întâmplă dacă, de exemplu, un gamer nu vrea să îi deranjeze pe cei din jur? O pereche de căști rezolvă problema... dar surround-ul devine irelevant. Iar spațialitatea sunetului a devenit mult prea importantă pentru multe dintre jocurile din ziua de azi. Nici o problemă, au spus cei de la Dolby și s-au prezentat anul acesta la GDC cu noua lor tehnologie Dolby Headphone. Da, într-adevăr, aceasta permite surround chiar și în cazul unei perechi de căști. Domeniul în care Dolby Headphone va aduce importante schimbări rămâne însă cel al dispozitivelor mobile. Pentru că tehnologia se bazează pe teoria că orice dispozitiv portabil este compatibil cu noul algoritm 5.1 pentru căști. La standul lor, cei de la Dolby au oferit soluții demonstrative pe baza unui decodor special de semnal.

### Sephiroth!

Un eveniment nu întocmai în tema GDC, dar nu mai puțin important, a fost concertul „Dear Friends: Music from Final Fantasy", ce a avut loc la doar câteva blocuri depărtare de conferință. Acesta a vrut să fie o nouă demonstrație a faptului că jocurile au devenit o formă principală și extrem de importantă de divertisment. Un detaliu pentru fanii Final Fantasy: compozitorul Nobou Uematsu a fost și el prezent ca oaspete onorific. Concertul a debutat cu piesa Liberi Fatalis, orchestra fiind acompaniată de un cor impunător. Experiența, vă spun sincer, mi-a dat fiori, pe măsură ce mi-am putut delecta și ochii cu o secvență video din Final Fantasy 8. Pentru final, a fost aleasă tema lui Sephiroth, excelentă pentru entuziasmul celor prezenți, care au izbucnit în aplauze și urale. Nobou Uematsu a mulțumit participanților și a declarat că ceea ce dorește el să facă este să dezvăluie muzica clasică tinerei generații, lucru ce devine posibil prin jocuri.

### Expo extreme

Partea expozițională a GDC a corespuns întru totul cu ceea ce orice gamer se așteaptă de la un eveniment dedicat jocurilor. Deși nu la fel de mare ca E3, o dată intrat acolo, erai pur și simplu asaltat de atmosfera electrică a expoziției. Demonstrații Nintendo DS într-o parte, N-Gage în altă parte și, pentru prima dată, mediatizatul PSP pus la îndemâna gamerilor americani. Vă spun cu mare plăcere că am testat și eu PSP și impresia pe care mi-a lăsat-o viitoarea consolă de la Sony este următoarea: PSP este o bestie sexy și fantastică! Desigur că până acum știți cu toții specificațiile tehnice ale PSP, așa că voi menționa doar că printre jocurile

disponibile pentru teste în cadrul GDC s-au numărat Wipeout pure, Ridge Racer, Metal Gear Acid, toate comportându-se ca produse finale, deși sunt încă în stadiu de dezvoltare. Chiar dacă expoziția GDC nu a fost punctată de produse premieră, pot spune că am observat cu plăcere standurile a doi producători de plăci video, alții decât cei care domină piața și se regăsesc în fiecare calculator de gamer. Este vorba despre S3 și XGI. Primul este un nume pe care desigur îl cunoașteți foarte bine. Totuși, dacă până acum cele două companii s-au concentrat asupra sectorului low end, iată că lucrurile se schimbă, ele pregătindu-se acum să fabrice plăci video DirectX 9.0.

**Până data viitoare...**

Concluzii? Țineți-vă bine! În curând, oricum nu veți mai ieși din casă. Jocuri noi, hardware nou, totul pentru o sesiune de joc cât mai bună. Este normal să fie așa... iar anul viitor probabil vom spune că Spore, stream levels și PSP sunt răsuflate. Eh, totul trece, până și GDC, dar pentru cei care apreciază principalele evenimente anuale de acest gen, faptul că Moscone West și-a închis porțile pentru gameri nu reprezintă decât un bine meritat moment de respiro, pentru că imediat vin vara și... E3.



Restul o să câștige la anu'

■ **Elbert Perez și Lara**



Ăștia-s banii EA. Șo pe ei!

## Premiile GDC 2005

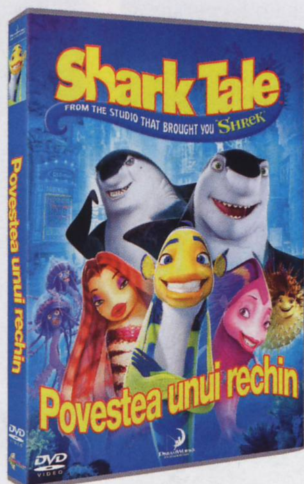
Pentru a nu fi diferit de edițiile anterioare, și anul acesta GDC a decernat premii celor mai bune jocuri ale momentului. Un soi de Oscar secundar al domeniului, The 5th Annual Game Developers Choice Awards probabil că a fost un eveniment nu tocmai ușor de pregătit, pentru că printre nominalizați se numără titluri precum Half-Life 2 și World of Warcraft. Printre candidații la cel mai bun joc al anului au fost cele două titluri prezentate mai sus, precum și Grand Theft Auto: San Andreas. Marele câștigător a fost Half-Life 2, de altfel, după cum veți vedea mai jos, cel mai premiat joc al serii. Cei mai buni creatori de joc însă (New Studio Award) au fost desemnați cei de la Crytek pentru al lor FarCry. Nu spuneți că nu merita!

World of Warcraft nu a fost uitat, însă pare-se că, deși cel mai căutat MMORPG al momentului, nu a corespuns întru totul ochiului critic al juriului. De fapt, a corespuns numai într-o privință: arta vizuală, jocul primind anul acesta Excellence in Visual Arts. Dacă tot am menționat că Half-Life 2 nu a fost considerat doar cel mai bun joc al anului, iată ce premii a mai primit binecunoscutul FPS: Excellence in Writing, Excellence in Character Design și Excellence in Technology. O altă vedetă a serii a fost Halo 2, căruia i-a fost decernat Excellence in Audio.

Este clar că MMORPG-urile câștigă din ce în ce mai mult teren în fața altor genuri mai sărace la partea de socializing, devenind vedetele industriei de divertisment electronic. Să nu uităm totuși începuturile lor, undeva pe la sfârșitul anilor '70 (da, chiar atât de mult timp a trecut de atunci), când Richard Bartle a participat la crearea primului MultiUserDungeon. Pentru acest fapt și nu numai, dânsul a primit în acest an la GDC premiul First Penguin. Iar pentru o viață întreagă dedicată jocurilor, printre care Defender, Stargate, Robotron, a fost premiat Eugene P. Jarvis.

lifestyle

## Povestea unui rechin
## Shark Tale



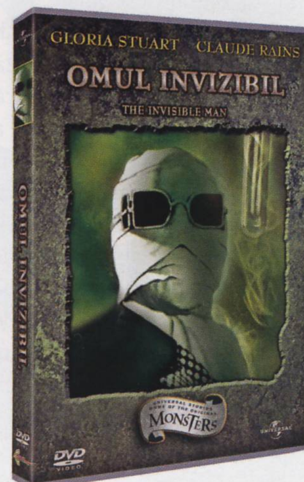

Oscar este un pește mic care vorbește mult și repede și ale cărui vise mărețe îl poartă mereu spre zonele fierbinți și periculoase ale Oceanului.

Lenny este un rechin mare alb cu un secret foarte sensibil: este vegetarian!

Când o minciună gogonată îl propulsează pe Oscar în postura de erou, iar adevărul despre Lenny poate ieși în orice moment la suprafață transformându-l într-un paria al speciei, cei doi devin neașteptat de apropiați.

**An:** 2004
**Gen:** Animație
**Voci:** Will Smith, Robert De Niro, Renée Zellweger, Jack Black, Angelina Jolie, Martin Scorsese
**Regie:** Bibo Bergeron, Vicky Jenson, Rob Letterman
**Suport:** VHS și DVD
**Compania:** DREAMWORKS PICTURES

## Omul invizibil
## The Invisible Man




Claude Rains are o interpretare remarcabilă în debutul său pe marele ecran, în rolul unui medic misterios, care descoperă un ser ce îl face invizibil. Cu ochelari fumurii și acoperit de bandaje, Rains ajunge într-un mic sat englezesc, unde încearcă să-și ascundă extraordinara descoperire. Dar același ser care l-a făcut invizibil îl obligă să comită fapte abominabile. Având la bază romanul clasic al lui H.G. Wells și regizat de maestrul filmelor macabre, James Whale, Omul invizibil nu numai că a avut parte de numeroase urmări, dar are niște efecte speciale imitate chiar și astăzi.

**An:** 1933
**Gen:** SF/Horror
**Distribuție:** Claude Rains, Gloria Stuart, Henry Travers
**Regie:** James Whale
**Suport:** DVD
**Compania:** UNIVERSAL PICTURES

## Evil Alien Conquerors

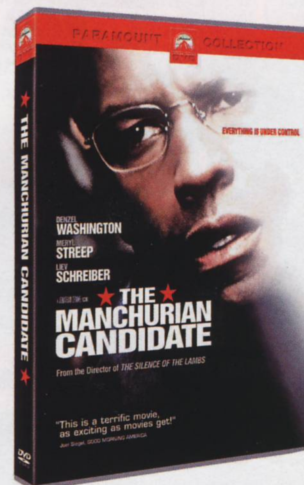



EXTRA-PROȘTI
EXTRA-TEREȘTRI
AU VENIT. AU VĂZUT. AU FĂCUT PE EI.

My-ik (Dietrich Bader, „The Drew Carey Show") și Du-ug (Chris Parnell, „Saturday Night Live") sunt niște extratereștri diabolici de pe planeta Kabijj. Înarmați cu două săbii mai ascuțite decât propriile lor minți, acești extratereștri extraproști au două zile și jumătate la dispoziție pentru a cuceri lumea. Și ar putea reuși, dar sunt împiedicați de femei frumoase, vaci nebune și de propria prostie.

**An:** 2002
**Gen:** Comedie SF
**Distribuție:** Michael Weston, Dietrich Bader, Chris Parnell, Tyler Labine
**Regie:** Chris Matheson
**Suport:** VHS/DVD
**Compania:** NEW FILMS

## Candidatul altora
## The Manchurian Candidate




Filmul vorbește despre o campanie electorală alterată și despre o conspirație care amenință însăși existența democrației.

Marco își petrece zilele compunând discursuri despre operațiunile plutonului său în Kuweit și despre eroica misiune a sergentului Raymond Shaw, care a salvat echipa lui Marco și a fost decorat cu Medalia de Onoare. Dar noaptea visele lui Marco despre operațiunile din Deșert devin coșmaruri sinistre și ceea ce e mai ciudat este că nu seamănă deloc cu amintirile sale din timpul zilei. Atunci când Shaw ajunge să fie nominalizat candidat la vicepreședinție datorită ambiției mamei sale, Marco, în care suspiciunile legate de Deșert și de legătura acelui episod cu prezentul cresc, trece la acțiune.

**An:** 2004
**Gen:** Thriller
**Distribuție:** Denzel Washington, Meryl Streep, Jon Voight
**Regie:** Jonathan Demme
**Suport:** VHS, DVD
**Compania:** PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

**Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.** **Telefon: 021-203.96.69**



CONCURS LEVEL ŞI




# Câştigă jocul Star Wars: Republic Commando

Ce este Star Wars: Republic Commando?

a. RPG

b. FPS

c. RTS

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Star Wars: Republic Commando din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2005.

CONCURS LEVEL ŞI







# Câştigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Evil Alien Conquerors

De cine este regizat filmul Evil Alien Conquerors?

a. Steven Spielberg

b. Quentin Tarantino

c. Chris Matheson

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

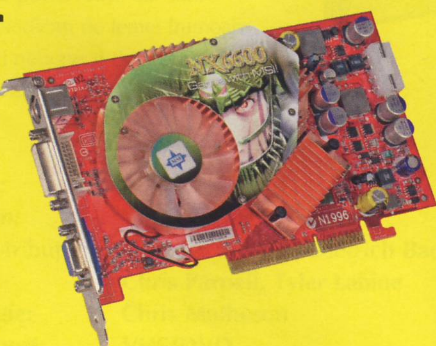
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Evil Alien Conquerors din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2005.

CONCURS LEVEL ŞI

FLAMINGO



# Câştigă o placă video MSI NX6600-VTD128 Diamond

De cine este produs jocul Star Wolves?

a. X-Bow Software

b. Bethesda

c. GSC GameWorld

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Star Wolves din acest număr al revistei.

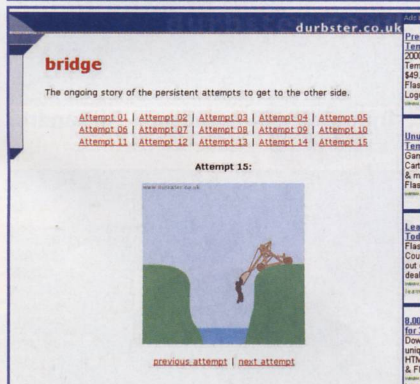
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2005.

# WWW.

## Bridge

*www.durbster.co.uk/content/bridge/index.shtml*

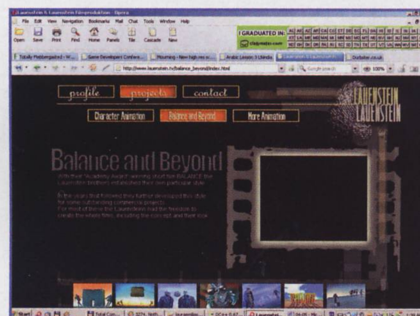
... sau eterna poveste a nenumăratelor tentative de a trece de pe o parte pe alta. Încercările sisifice ale omulețului nu duc nicăieri, dar spun o poveste despre natura umană și mai ales despre umorul în Flash-uri. Mai că te convinge să te faci student la Construcții ca să pui naibii acolo un pod.




## Să învățăm araba!

*www.ukindia.com/zar1.htm*

Jihadu! Jihadu! Salam alecu? Narghilă?! Osamo, dă-te prins! Americanii pot de acum să învețe araba on-line, mulțumită unui tutorial foarte interesant pe care îl găsiți la această adresă. Evident, înainte de a învăța și voi araba, trebuie să știți engleză, caz în care vă recomand să lăsați telenovelele și să vă întoarceți la școală.

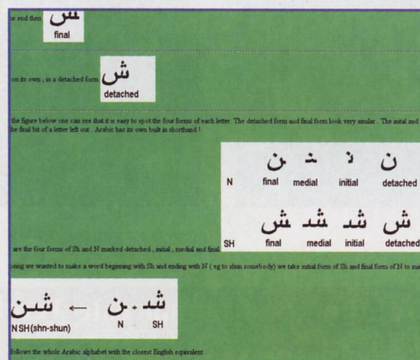





## Balance

*www.lauenstein.tv/balance_beyond/*

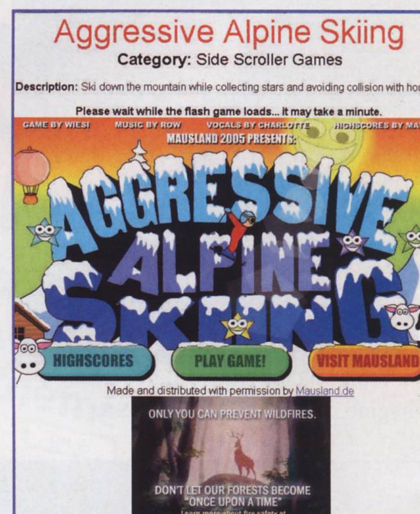
Frații Lauenstein au câștigat un premiu Oscar pentru scurt-metrajul lor de animație, Balance. Patru tipi stau pe o platformă suspendată ținându-se reciproc în balans. Unul dintre ei pescuiește un cufăr și de aici până la anihilare totală nu mai este decât un pas. Genial și haios, filmulețul își merită cu prisosință premiul. Pe același site mai găsiți și restul lucrărilor fraților Lauenstein.

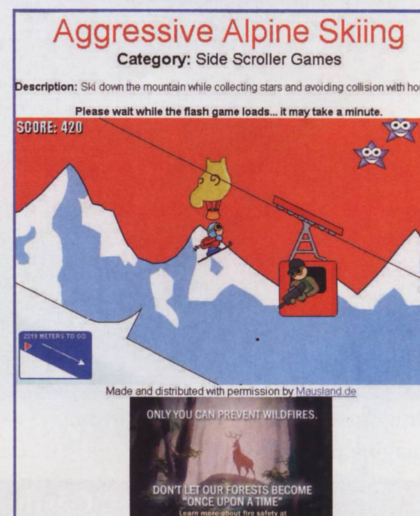



## Aggressive Alpine Skiing

*www.theflashgames.com/aggressive_apline_skiing-swf.html*

Cum iarna a trecut (sper, în momentul în care scriu rândurile astea stă să dea primăvara peste noi), cred că a venit momentul să îi bucurăm și pe cei care nu au ajuns la schi. Așa că puneți mâna pe tastatură și acoperiți-vă urechile pentru Aaaaagreeessiiiveee Aaaalpiiineee Skiiiiing, vorba cântecului stresant din joc. Greu ca dracu'!



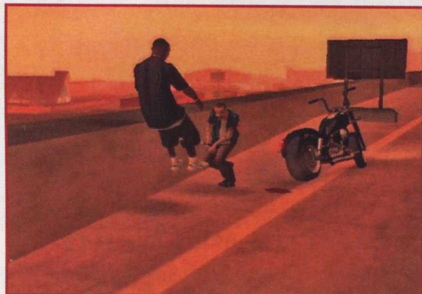




■ **Mitza**


Podul pe spate fără mâini.
**Imagine primită de la PuRiCeLe.**



Milan a pierdut acasă... da' a câștigat în deplasare!! **Imagine primită de la Teodor Voicu.**


Uaaauuuu, sunt originali!!
**Imagine trimisă de Tarzioriu Gabriel.**


S-a topit asfaltul.
**Imagine primită de la Dr@go$$.**


Mai bine trage la față. **Imagine trimisă de Homorodeanu Alexandru.**


Dragostea e pretutindeni în FarCry.
**Imagine primită de la Vlad P.**



Turul orașului în cinci minute.
**Imagine trimisă de BluBled.**

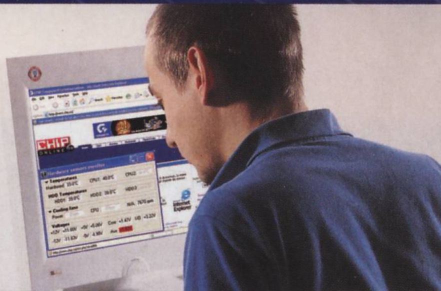
**Câștigătorul din acest număr este Teodor Voicu**

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



CREAREA UNUI CD DE INSTALARE PERSONALIZAT

## Instalare nesupervizată



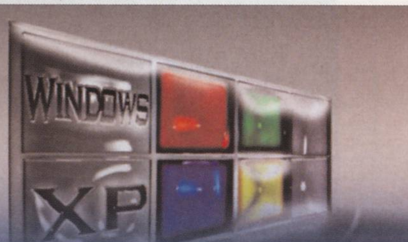
UNELTE PENTRU ELIMINAREA ERORILOR

## Recuperarea Windows-ului

TRUCURI SPECIALE

## Viteză maximă pentru Windows

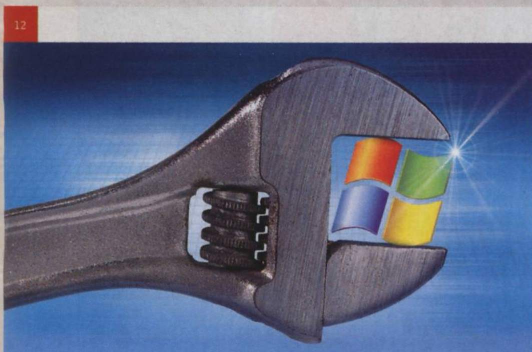
Pornire mai rapidă, lucru, oprire – cu aceste trucuri selectate de redactorii CHIP Special puteţi obţine cu până la 20% mai multă performanţă de la calculatorul dumneavoastră.



# ÎL FOLOSEŞTI DE CÂTVA TIMP ...

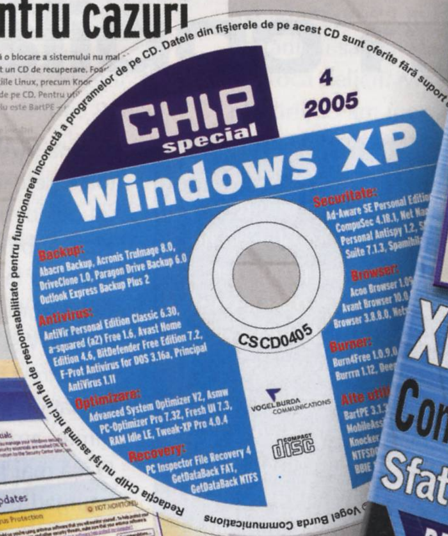
# ... ACUM ESTE CAZUL SĂ-L UTILIZEZI MAI EFICIENT!

12



DISC BOOT-ABIL CU WINDOWS

## Pregătiţi-vă pentru cazuri de necesitate




58

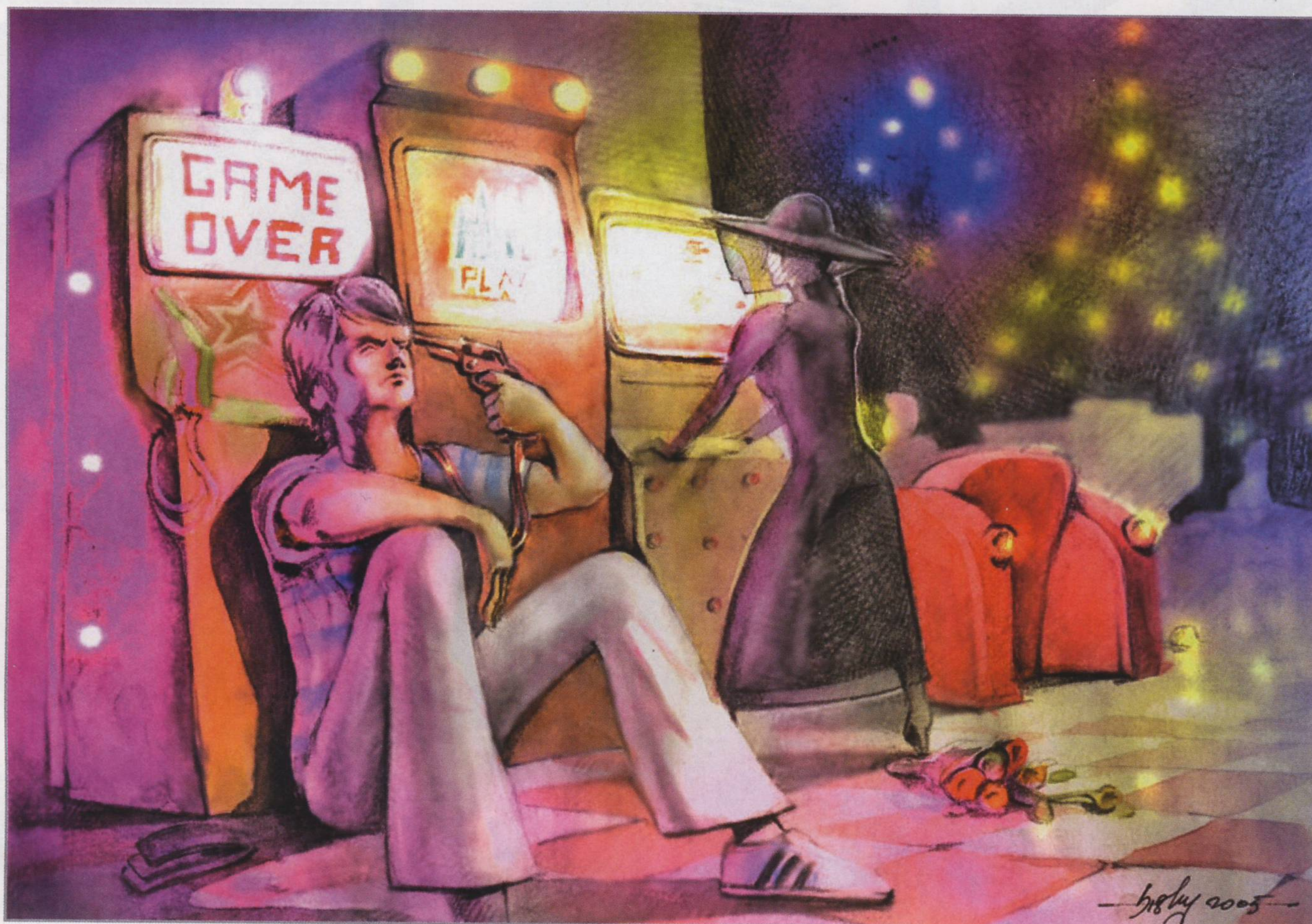


TOTUL DESPRE SERVICE PACK 2

## Cel mai mare update al tuturor timpurilor




# CAUTĂ REVISTA LA CHIOŞCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII APRILIE!




# Amintiri din copilărie

După prima mea lună la Chatroom, un lucru e clar. Propunerea care a apărut cu insistență în e-mail-urile voastre este cea referitoare la numărul de pagini dedicate acestei rubrici. Momentan, nu pot să vă dau un răspuns clar în legătură cu această problemă, dat fiind și timpul scurt pe care l-am avut la dispoziție. În schimb, am și eu o propunere pentru voi, de fapt două. Prima ar fi legată de termenul până la care să trimiteți e-mail-urile sau scrisorile pentru Chatroom. Ideea este că pentru a putea fi publicate în numărul următor, trebuie să fie trimise până în data de 16. Bun, a doua propunere se referă la Chatroom-ul de luna viitoare. Am stat eu și m-am gândit să vă dau puțin mai mult de lucru dacă tot am văzut că sunteți foarte harnici. Așa că aveți două teme la care să răspundeți. Pentru că Chatroom-ul este locul vostru în revistă, aș vrea să văd ce subiecte doriți voi să fie aduse în discuție. Și ca o avanpremieră, iată o temă la care să răspundeți, propusă de Bizky: „Credeți că are vreo legătură arta cu jocurile?".

■ **Rzarectha**

### Unknown

„Vreți să vă povestesc despre prima mea întâlnire cu un joc video. Prima oară m-am jucat pe un joc video când aveam vreo 7 ani (acum am 15), la un prieten. Avea un joc din ăla vechi pe televizor și m-am jucat pentru prima oară Mario. După aia, i-am bătut pe ai mei la cap până mi-au luat și mie unu. M-am jucat așa de mult pe acel amărât de joc până nu a mai funcționat, adică după vreo 3 sau 4 luni. A fost frumos cât a durat. Și acuma îmi aduc aminte de lunile alea cu mare plăcere. Dar acum nu mai sunt jocuri așa de inocente, majoritatea jocurilor implică sânge, sex, bătăi multe și lumini strălucitoare. Eu mă aflu într-o căutare fără sfârșit, caut un RPG ca lumea, până acuma nu am găsit nici unu, toate pe care le-am jucat au avut un defect ba la storyline, ba la grafică, ba la sunet, ba la gameplay sau la toate în același timp. Cel mai mult s-au apropiat PoPWW și Gothic. Acuma vreau sa fac rost de Gothic 2. Am cam deviat de la subiect, dar n-are nimic, am scris câteva caractere. Dacă mai jucați un RPG bun, anunțați-mă."

### Dușă Adrian

„Prin vara lui 2003, când mi-am luat și eu un comp ceva mai „mișto", m-am gândit că ar fi bine să-mi cumpăr și eu ca tot românul o revistă specializată în ale IT-ului și jocurilor, să știu și eu în ce direcție o ia și industria asta, să văd părerile unor oameni specializați în de-ale jocurilor, să nu dau banul pe ceva care nu merită. Dar din păcate

n-a fost LEVEL prima mea revistă IT, pe atunci nu știam ce-i LEVEL și când am văzut prețul am zis: ehh!... wtf!...nu merită!!! (deși avea jocul full!! Am stat puțin pe gânduri de începuse vânzătoarea chioșcului să se strâmbe urât la mine), e prea scumpă și am luat altceva (care sincer nu mi-a plăcut, îi lipsea ceva), dar luna următoare am trecut întâmplător pe lângă chioșc și am observat un puști de 13-14 ani care saliva la geamul chioșcului pe care era lipit LEVEL (cred că nu avea destui bani ) și atunci mi-am zis că tre' să o cumpăr. Eram prea curios să văd dacă își merită banii. Am ajuns acasă, am pornit PC-ul, apoi Winamp-ul și am început să o citesc din scoarță-n scoarță și de atunci am devenit „dependent".” Da și să nu uit. Am înțeles că Mitza nu mai este „omul de Chatroom” și te lasă pe tine „Cârmaciul Chatroom-ului”. Pe mine personal nu mă deranjează cu nimic, cred că te vei descurca 100% și mai zicea ceva de niște propuneri, păi propunerea mea este să îl lași tot așa că e OK![...]

Să încep cu începutul. Primul meu „joc” a fost un tetris amărât cu 9 joculețe banale (dar în lipsă de altceva...). Apoi am upgradat la un joc pe televizor (dacă nu mă înșel, cred că se numea Terminator 3) cu dischete din acelea de 8 biți sau cam așa ceva, dar primul joc care m-a captivat, l-am jucat într-un internet cafe, HL! Și îi mulțumesc lui Dumnezeu că am apucat să joc și HL2, mai ales că l-am jucat acasă pe compu' meu, numai al meu!

Cu respect vă salut!”



Vampirul de la noi din sat



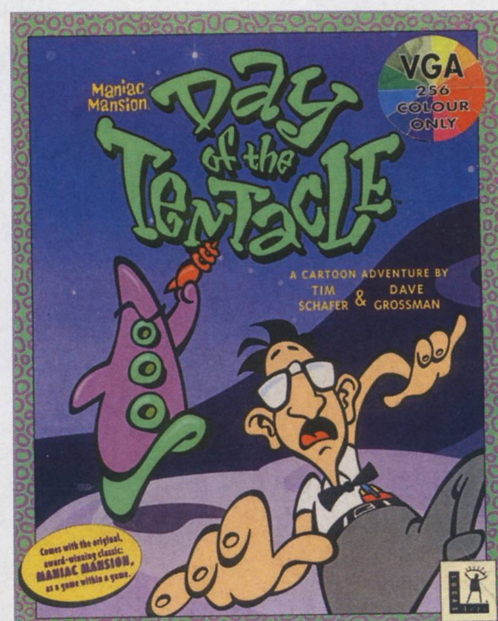

Hmmm, fără DVD...

## LEEGO

„Deși vă iau revista de vreo 2-3 ani, am fost mereu timid. Dar acu' am făcut paișpe ani, buletin, chestii, am prins curaj deci... să vedem... prima întâlnire cu un joc video... păi pe la 5 ani (prin 96') am fost în vizită la un pre'ten și am văzut pe masă un televizor cu mai multe butoane și o bucată de plastic legată de el cu un fir. Se numea calculator (popular: calculăretz). L-a pornit și io mă întrebam unde e telecomanda (5 ani ce vreți... ) și am văzut că a dat un dublu clic pe bucata de plastic și a dat drumu' la un joc numit DOOM (unu', nu ăsta nou). Am rămas cu gura căscată și timp de 6-7 ore mă uitam prostit în timp ce împușca orătănii și sângele pe tot ecranul îmi provoca delicii. Mă rog... a venit ora plecării, io am început să plâng că voiam să văd „noua” invenție (486) cum funcționa și mă minuna. Cu bomboane, cu „hai că îți luăm și ție”, părinții m-au îndepărtat de misterioasa creație. Contactul cu calculatorul a fost retezat până în 99', când mi-au luat (părinții) un Pentium 3 cu Nvidia Riva TnT 2 și 600 MHz. Era cel mai cel pe vremea aia. Spărgea tot. Am început să joc. Părinții începuseră să vorbească de dependență și io ziceam: „ce știu ei?”. Dar asta e: dependență (mă rog, până la un anumit nivel, că pe mine mă bucură mereu o „vacanță” de vreo 2-3 zile după ce mă joc 27 ore din 24.). Am „început” cu Dizzy, faimosul DOOM, Warcraft 2, Starcraft (eram as la ăsta și la War2)... mă rog, lista continuă... nu mai zic... Ideea e că a fost „dragoste la prima vedere”, ca să zic așa. Acu' nu mai sunt așa de ahtiat, mă mai apuc de un Pascal, programare, chestii... da' oricum sunt printre primii din oraș (!!!) la War3 și la Unreal Tournament, însă nu mă apuc io de concursuri(LOL)... Concluzie: de la 5 ani și DOOM la 14 ani și War3 și Unreal Tournament e multă vreme și multă gamereală.”

## THE OWL

„Prima mea întâlnire cu un joc video... demult, tare demult, pe vremea când încă eram un copilandru nevinovat. Cred că era Crăciunul lui 97' când cu mâini tremurânde am deschis carcasa primului meu joc: Blood Omen: Legacy of Kain! A fost cu adevărat o clipă de magie, atunci când ușor, ușor, culorile începeau a-mi desfăta ochii



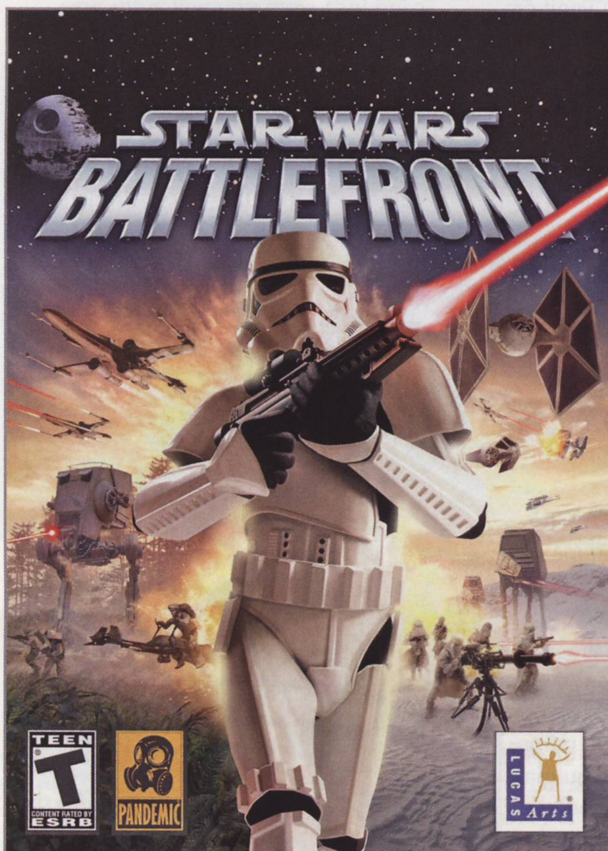

Pentru cine nu l-a prins

avizi de cunoaștere, în timp ce mâinile începeau să-și facă de cap. Pe măsură ce progresam sau rezolvam unul din puzzle-urile acelea la care chiar trebuie să-ți pui materia cenușie la contribuție, am înțeles că jocul va deveni un clasic și nu numai o rampă de lansare către alte must have-uri impresionante (continuările, cine nu le-a jucat să o facă). Chiar dacă nu sunt un gamer cu adevărat înrăit, nici eu nu puteam rata câteva game-uri cu adevărat colosale ce au făcut furori și încă fac : Starcraft, Diablo I & II, Warcraft. În opinia mea, cel mai bun joc ever va rămâne Gothic II, alăturându-mă „fanilor" that w8 cu nerăbdare o continuare. Scuze că am deviat de la subiect. Peace for my beloved editors from: Simply THE OWL."


**Cine mai are LBA-ul?**

## Daniel

„Salut, mă numesc Daniel și deși sunt un „super" fan de-al vostru, nu v-am scris deoarece așa sunt eu, mai leneș. Bun, destulă lălăială, să trecem la tema lunii. Dacă îmi aduc bine aminte și îmi aduc bine aminte, primul meu joc electronic a fost un TETRIS, dacă se poate spune așa. Însă când tata l-a cumpărat, nu prea am fost atras de el și (totuși aveam 6-7 ani) încă și acuma mai stă aruncat prin casă. Eheee, a fost cum a fost cu TETRIS-ul, a venit vremea ca tata să-mi ia un Terminator (da, da, cutia aia de plastic care era renumită pentru Mario al său) și atunci nu a mai stat aruncat prin casă. Bine, crescusem și eu un pic mai mult, aveam 8 ani și începusem și eu să prind gustu' jocului. Doamne, ce vremuri frumoase, Doamne, când mă vedea mama călare pe el (săracul Terminator) și când îl vedea pe tata că era înnebunit, că nu mai găsea joy-stik (na, că nu mai știu exact cum se scrie), de altfel, cum să stea băiețașul fără joculeț, i se părea că se învârte casa cu ea. Da... ce vremuri. Da! Să revenim. Timpul a trecut și în vara anului trecut s-a trezit mister Dan cu computer în casă. Acuma știu și eu ce este un RTS, FPS, TBS etc. Am început și eu să joc un Warcraft, un Caunter, un Rome Total War etc. Nu pot să zic că sunt un gamer adevărat deoarece sunt alții mult, mult, mult mai buni ca mine, care sunt un fel de Boși ai jocurilor pe PC. Eu mă mândresc cu PC-ul meu, cu jocurile mele și... cam atât. Ooo...! Era să uit. Aș vrea să vă rog și eu ceva, dacă se poate. Aș dori ca jocul full din luna următoare sa fie un RTS adevărat, nu că nu m-aș mândri cu jocul din luna martie. Cam atât am avut de spus, vă doresc mult succes în continuare în cariera voastră de redactori!"



**Războiul stelelor pare să nu se mai termine**

## Silverbolt

„Deci... de acum înainte, fără temă la Chatroom... Nu știu ce să zic. Probabil, fără temă de discuție unii nu vor ști ce să scrie (exact ca și mine în momentul de față). Pe de altă parte, fiecare are voie să discute orice subiect, ceea ce e bine. Înainte, însă, cu tema la Chatroom, rubrica era mult mai organizată. Alt lucru care poate fi bun sau rău, depinde cum privești problema, este faptul că, fără temă, mulți vor începe să laude /să critice revista (exact cum voi face eu imediat).

Profit de această lună de libertate ca să spun că „Level-ești-cel-mai-tare-you-guys-rule-blah-blah". De asemenea, aș vrea să revăd rubrica „Review Special" care era interesantă pentru cei relativ „Old School", ca și mine. Am o nemulțumire, însă. Concursurile. Înțeleg că aveți mai mulți participanți dacă puneți întrebări ridicol de simple, dar chiar trebuie să indicați și locul exact de unde poți afla răspunsul? Cu tot respectul... în cazul acesta mai bine le transformați în tombole.

Oricum, în rest, țineți-o tot așa. Indiferent ce formă de Chatroom alegeți, cititorii or să vă scrie în continuare (exact cum fac eu în momentul de față)."

**LEVEL**

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

**General Manager:**
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

**Redactor-șef :**
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

**Redactori:**
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

**Grafică și DTP:**
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

**Secretar de redacție**
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

**Marketing:**
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

**Publicitate:**
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

**ON-LINE:**
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

**Distribuție:**
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



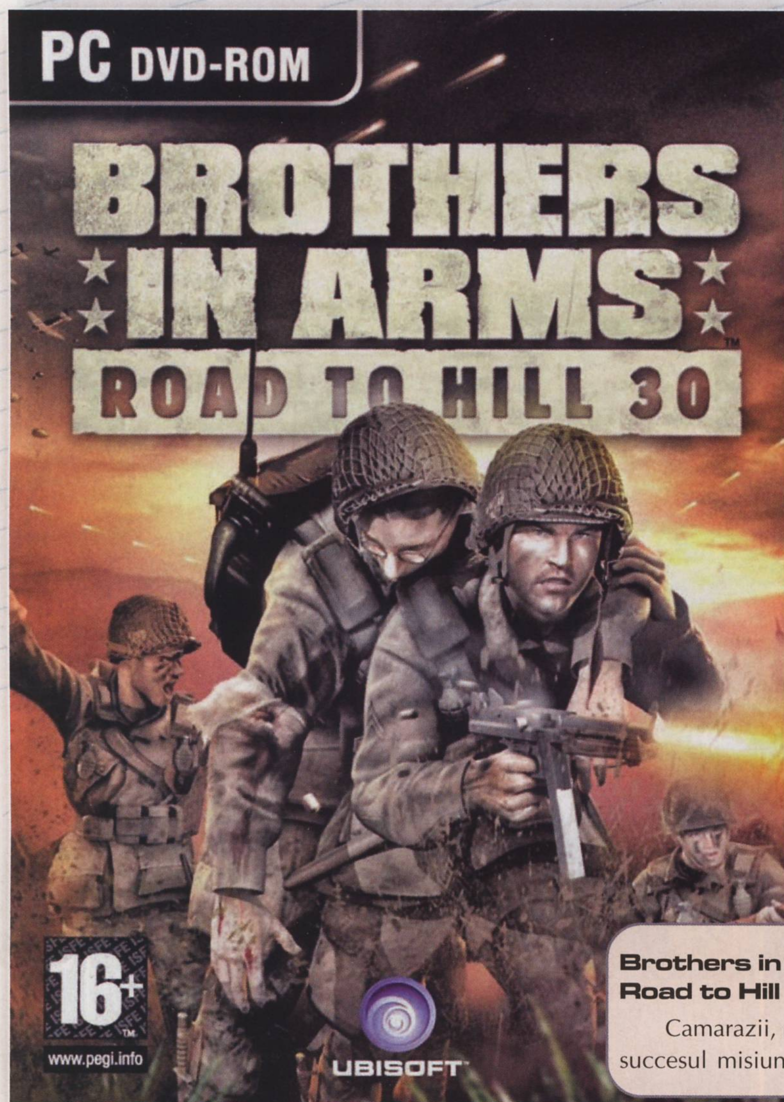

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2003 - octombrie 2004), LEVEL are 112.000 cititori/număr.

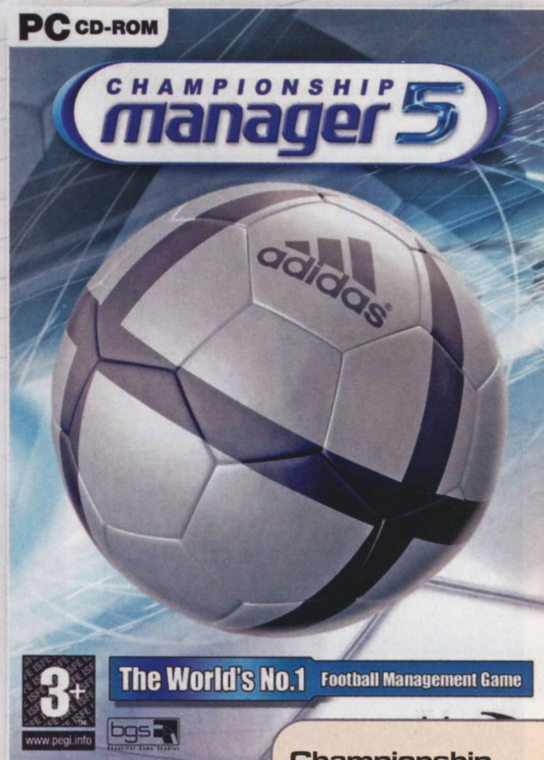
## INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



LEVEL
SYBERIA
B.SOKAL
SYBERIA
SYBERIA
PC CD-ROM SOFTWARE
MICROÏDS
BINK VIDEO
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
1 2 2 DISCS

LEVEL SYBERIA
LEVEL
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
SYBERIA
SYBERIA LEVEL



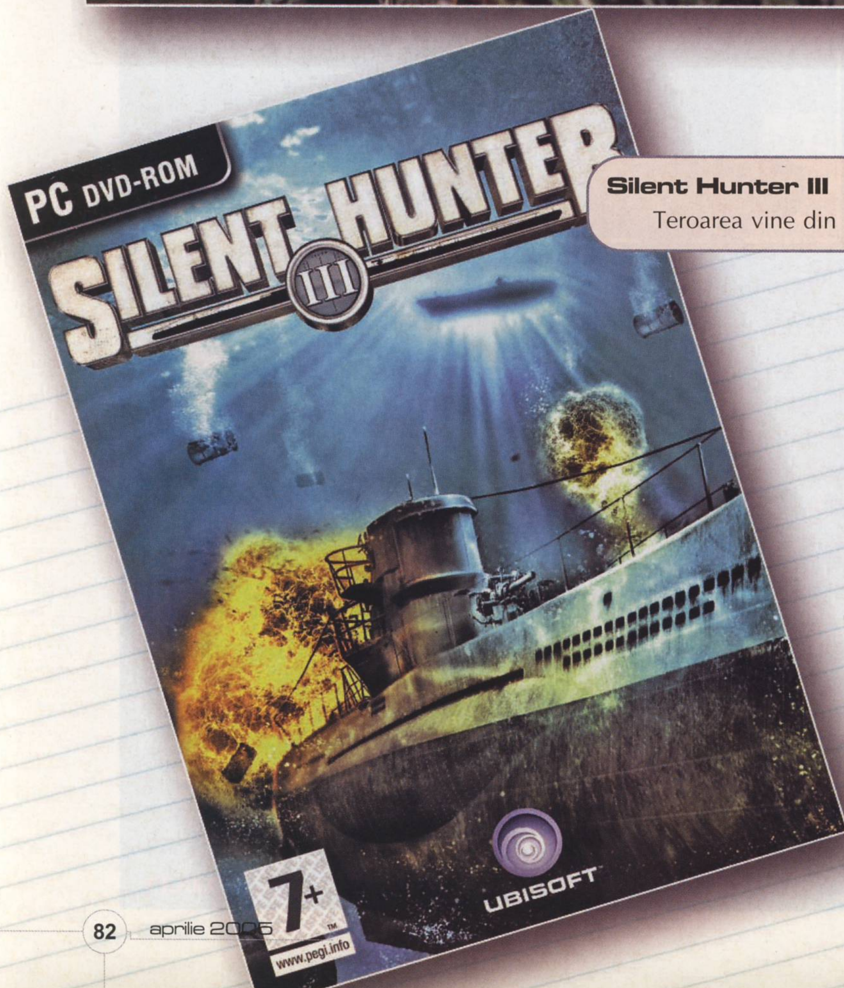




**Championship Manager 5**

Scoate banu' dacă vrei să-ți dau Zidanu

**Brothers in Arms: Road to Hill 30**

Camarazii, mai importanți decât succesul misiunii?

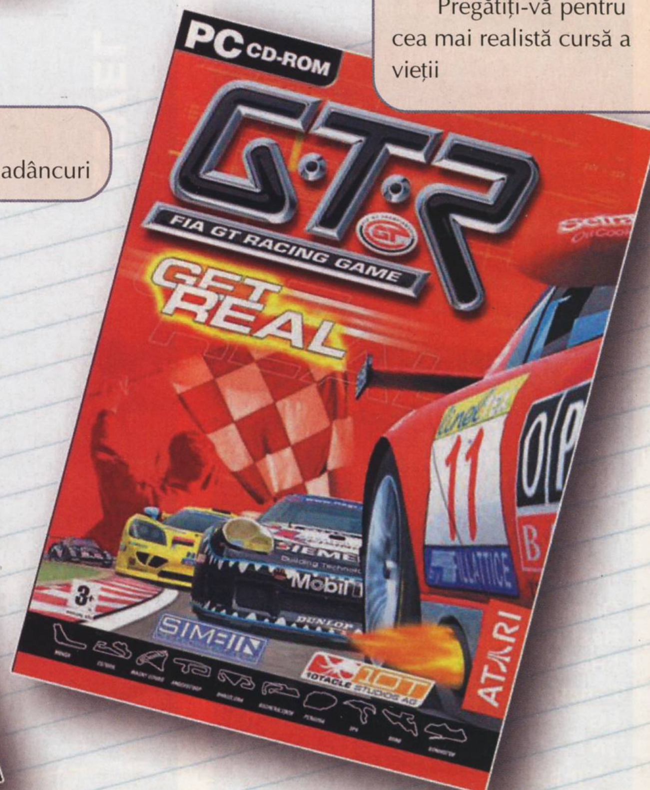



**Silent Hunter III**

Teroarea vine din adâncuri

**GTR**

Pregătiți-vă pentru cea mai realistă cursă a vieții



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
*Link to the Future*







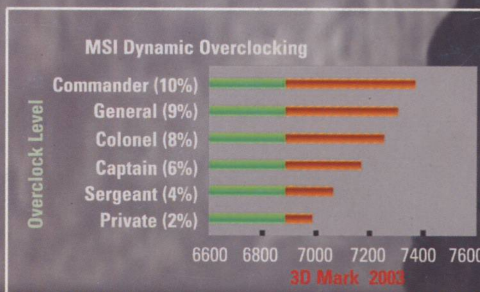



# Game with MSI, Now!

## Dynamic Overclocking Technology




- Alege nivelul de overclocking
- Interval de variație între 2 - 10% în 6 trepte
- Reglare automată a parametrilor
- Cea mai bună cale de optimizare a vitezei procesorului grafic și a memoriei pentru performanțe maxime
- Setarea automată a limitelor de overclocking pentru eliminarea supraîncălzirii sau a deteriorării
- Optimizat pentru toate plăcile grafice




Continuând tradiția MSI de a încorpora procese tehnologice inovative folosind tehnici de proiectare de vârf, soluțiile grafice MSI beneficiază de cele mai avansate și sofisticate tehnologii de răcire și de mărire a frecvenței de funcționare (overclocking).

Mecanismele avanstate de răcire oferă frecvențe de tact mai ridicate, în timp ce temperatura procesorului grafic este menținută în limite normale. Interfața grafică MSI este alegerea ideală pentru rularea jocurilor din noua generație.




### NX6200TC-TD64E

- NVIDIA GeForce 6200 TC
- Interfață PCI-E
- Memorie 64MB DDR
- Ieșire TV / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver

3.890.000 lei
389 lei noi - 99.000 lei/lună - 9.9 lei noi/lună




### NX6600-VTD128E Diamond

- NVIDIA GeForce 6600
- Interfață PCI-E
- Memorie 128MB DDR
- Intrare/ieșire TV / DVI-I
- HDTV
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D

8.500.000 lei
850 lei noi - 218.000 lei/lună - 21.8 lei noi/lună




### NX6600GT-VTD128

- NVIDIA GeForce 6600 GT
- Interfață AGP 8X
- Memorie 128MB DDR
- Intrare/ieșire TV / DVI-I
- HDTV
- T.O.P. Tech Cooling
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D

10.999.000 lei
1.099.9 lei noi - 282.000 lei/lună - 28.2 lei noi/lună




### RX700PRO-TD128E

- ATi Radeon X700 PRO
- Interfață PCI-E
- Memorie 128MB DDR
- Ieșire video / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D

9.250.000 lei
925 lei noi - 237.000 lei/lună - 23.7 lei noi/lună




### RX800SE-TD256

- ATi Radeon X800 SE
- Interfață AGP 8X
- Memorie 256MB DDR
- Ieșire video / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D

16.950.000 lei
1.695 lei noi - 434.000 lei/lună - 43.4 lei noi/lună




### RX850XT PE-VT2D256E

- ATi Radeon X850 XT PE
- Interfață PCI-E
- Memorie 256MB DDR3
- Intrare/ieșire TV / DVI-I
- HDTV
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri

25.999.000 lei
2.599.9 lei noi - 666.000 lei/lună - 66.6 lei noi/lună

DOBÂNDĂ ANUALĂ EFECTIVĂ -
Credit în euro, cu DAE de 15,3%, pentru o perioadă de 48 de luni.
Ratele precizate în lei conțin TVA.

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

FLAMINGO